游戏机实用技术

Tot.300

300期，新起点，E3 2012特刊下期登场！

ULTRA CONSOLE GAME

创刊300期纪念

ISSUE 300

10万元大抽奖本期开始

300

– 特别企划 –

1998：我们共同的起点

铿锵300

十四载，游戏伴我们一同走过

– 攻略透解 –

龙之信条/马克斯·佩恩3/星际战鹰

幽灵行动 未来战士

– 特别附赠 –

经典红白机主题金属挂饰

2012.6B 定价：RMB 18.00
ISSN 1008-0600 12>

Gamehalo 特别收录 **大爆料！杂志是怎样炼成的**

马克斯·佩恩3 网战解析 | 穿越活剧 阿修罗之怒×街头霸王 | 星际战鹰多人模式演示

本期赠品





Gamehalo DVD+FC手柄挂饰 两款随机一款

更多，访问 ...blog.163.com

本书历史期刊
以及其他PDF杂志
请访问：
http://73139.blog.163.com

免责声明：本站所有杂志源自网络收集，版权归原创作者或原公司所有，本站不承担任何法律责任和连带责任。
如果本站发布的资源已经涉及到您的版权，请速与本站管理员联系，本站承诺在24小时之内删除。



萌×绘 二次元视觉欣赏综合画刊 Vol.1

大16开80页全彩画刊+DVD数据光盘+精美大尺寸珍藏海报

涵盖ACG全方位领域　搭建通往艺术的平台
呈现实力派绘师佳作　打造华美的视觉盛宴

– 画师鉴赏 –

美树本晴彦与他的少女景色｜藤真拓哉VS糖果萝莉
老牌动画人渡边明夫｜回归经典的森山大辅
点评四位实力派画师的从业历程、收录他们的
最新高清画集扫描。

– PIXIV国度 –

原创佳作|东方Project｜Vocaloid|新番同人
网罗近期PIXIV站上的出色作品，
展现各国画手们的过人实力。

– 游绘殿堂 –

回归世界的原点——从《魔法使之夜》说起
TYPE-MOON时隔多年终于推出新作《魔法使之夜》，
这部被誉为“一切之起点”的作品究竟有着怎样的独特魅力?
请看小编为您细细道来。

– 图说新语 –

黑夜降临时——萌少女版吸血鬼图鉴
当吸血鬼这么恐怖的生物化身为可爱少女的时候，
你还能抗拒住她们的诱惑吗?

6月中旬　全国上市

创刊300期真情回馈
苹果平台杂志全部免费

为庆祝《游戏机实用技术》杂志创刊300期，特向长期支持我们的新老读者真情回馈，UCG的苹果电子阅读平台现已升级，目前平台上的所有杂志均可免费下载！此活动免费范围包括APPLE iOS — APP STORE上第299期之前所有的《游戏机实用技术》(包括第299期)以及VOL.182之前所有的《掌机王SP》(包括VOL.182)。

友情提示：因版本更新，现正使用旧版本的用户将无法正常使用，如给您带来不便我们在此表示歉意。请删除旧程序后，在iOS APP STORE商店搜索“UCG”下载最新的程序。



口袋玩家 Vol.55

全彩32开224页+DVD+精美赠品

本辑《口袋玩家》为各位带来《口袋妖怪》新作三连发——《黑2·白2》、《全国图鉴Pro》、《AR搜寻者》三作最详尽的前瞻报道，在2012年的夏天，我们一起与《口袋妖怪》亲密接触！业界话题《数字下载时代的口袋妖怪》让我们在这个数字下载越来越盛行的时代来回顾和展望《口袋妖怪》；研究所《口袋妖怪详尽分析——属性专题之岩石系》，带来岩宫蟹、坚甲龟、多刺菊石兽、熔岩蜗牛、古棘鱼、雷吉洛克六只精灵，一同来探析坚硬与强大并有的岩石系精灵。光盘收录：《口袋妖怪 黑2·白2》动画预告片及《宠物小精灵BW》中文动画。附送精美赠品《超级口袋妖怪大乱斗》冰箱贴。



6月9日　全国上市



手游Play 手机游戏专门志 Vol.1

大16开112页+DVD影像光盘

《手游Play》是一本以手机游戏为中心的专门志，旨在为广大喜爱手机游戏的玩家带来最新的手机游戏资讯以及评测、攻略等相关内容，向大家推荐最in最好玩的手机游戏，内容涵盖苹果、安卓等智能手机平台。本辑收录有《无尽之剑2》、《混沌之戒2》、《质量效应》、《N.O.V.A 3》、《艾诺迪亚4》、《扩散性百万亚瑟王》等十多款热门手游的攻略和上手评测，同时还有《开罗游戏特辑》、《不可错过的50款精彩手游》等大型专题，此外还有手机软件推荐以及手机导购等丰富内容。DVD光盘收录《愤怒的小鸟 太空版》全关卡3星完美过关视频以及《格斗之王i 2012》精彩连续技演示，敬请期待。

介绍最热、最流行的手机游戏
无论苹果系统还是安卓平台
从休闲益智到硬派射击
《手游Play》带你全部玩转

– 附赠DVD光盘 –

愤怒的小鸟 太空版
全关卡3星完美过关视频｜隐藏金蛋及隐藏关卡攻略

格斗之王i 2012
精彩连续技演示

6月10日　全国上市

下期　2012年7月A　总第301期

E3 2012特刊

新世代前哨战，于E3 2012正式打响！
UCG报道组亲赴大洋彼岸，
为读者献上最详实专业的独家报道

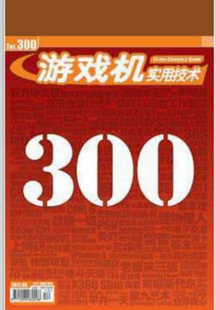
更多，访问：73139.blog.163.com

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



创刊300期嘉宾贺词 004
UCG年代大事记 006
铿锵300 ——十四载，游戏伴我们一同走过 009
我们的300 ——UCG创刊300期纪念 023
1998：我们共同的起点 030
300万级大作历史销量榜 040
杂志是如何炼成的 ——小编普利尼的实习观察日志 148
油炒饭300期"自爆"集中营 164
创刊300期画师贺图 170



总第300期 6B

COVER STAFF
封面用图：原创
封面设计：一刀

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站——44
PS电玩大本营——51
前线狙击——52
新作短波——72
排行榜——76
黄金眼——78
CAPCOM@UCG——80

游戏情报站要闻

极致逼真！虚幻引擎 4 画面正式公开 44
《恶魔城》2D 新作登陆 3DS？ 45
FOX 引擎打造！《终极地带》续作启动 46
Bungie 新作为科幻射击游戏《宿命》 47

前线狙击

如龙 5 圆梦之人 52
灵魂献祭 55
跨界计划 60
口袋妖怪 黑·白 2 66
阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士 68
链锯甜心 70

P48 游戏情报站-访谈



读编交流 EDITOR & READER



游风艺苑——155
读编往来——156
小编寄语——166
发售表——172
天下聚会——174

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P110



P103



P90



P120



游戏进行时——81
软硬兼施SP——82
3DS应援团——86
VITA命——88
攻略透解——90
特快专递——132
研究中心——134

攻略透解

马克斯·佩恩 3 90
星际战鹰 103
幽灵行动 未来战士 110
龙之信条 120

特快专递

曼陀罗 132

研究中心

COD 现代战争 3 134

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P140 人生赢家



游戏文化 GAME & CULTURE

P136 多边共享



多边共享——136
邪魔院——139
人生赢家——140
自由谈——142
玩运动——144
玩家春秋——146

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超凡蜘蛛侠	光盘
迪士尼公主 我的童话冒险	光盘
跨界计划	60
马里奥网球 公开赛	79
遗迹英雄	光盘

NDS

超凡蜘蛛侠	光盘
口袋妖怪 黑・白 2	66

PS3

CARS 计划	光盘
COD 现代战争 3	134
PS 全明星大乱斗	75
VR 战士 5 最终决战	光盘
阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士	38 光盘
阿修罗之怒	光盘
超凡蜘蛛侠	光盘
二之国 白色圣灰的女王 完全版	73
疯狂骑士	光盘
黑暗血统 Ⅱ	光盘
黑衣人 异形危机	78
链锯甜心	70 光盘
龙之信条	78 120
马克斯・佩恩 3	78 90 光盘
曼陀罗	132
魔法奇境大冒险	79
末日余生	光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场	74
荣誉勋章 战士	光盘
如龙 5 圆梦之人	52
杀手 47 赦免	光盘
索尼克 4 第 2 章	光盘
索尼克全明星赛车 变形出发	75
无间龙头（暂名）	光盘
星际战鹰	103 光盘
异形 殖民战场	光盘
幽灵行动 未来战士	79 110

PSP

那由多的轨迹	73 光盘
女神异闻录 Persona 2 罚	79 81

PSV

灵魂献祭	55
新・剑与魔法与学园物 刻之学园	72

Wii

超凡蜘蛛侠	光盘
迪士尼公主 我的童话冒险	光盘
零 真红之蝶	光盘

Wii U

CARS 计划	光盘
黑暗血统 Ⅱ	光盘
荣誉勋章 战士	光盘

X360

CARS 计划	光盘
COD 现代战争 3	134
VR 战士 5 最终决战	光盘
阿修罗之怒	光盘
超凡蜘蛛侠	光盘
疯狂骑士	光盘
黑暗血统 Ⅱ	光盘
黑衣人 异形危机	78
链锯甜心	70 光盘
龙之信条	78 120
马克斯・佩恩 3	78 90 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场	74
荣誉勋章 战士	光盘
杀手 47 赦免	光盘
索尼克 4 第 2 章	光盘
索尼克全明星赛车 变形出发	75
无间龙头（暂名）	光盘
异形 殖民战场	光盘
幽灵行动 未来战士	79 110

Gamehalo

本期光盘精选内容

特别收录





游戏试玩



特别收录

游戏机实用技术
299期制作集锦
GAME OVER 玩儿完
玩家自制300期纪念短片
用十三种方式杀死马里奥

游戏试玩

枪神再临
马克斯・佩恩3网战解析
穿越活剧
阿修罗之怒×街头霸王
砸你没商量
星际战鹰 多人模式演示

新作影像集锦

超凡蜘蛛侠
荣誉勋章 战士
异形 殖民战场
卡通频道大乱斗XL
黑暗血统II
迪士尼公主 我的童话冒险
遗迹英雄
杀手47 赦免
链锯甜心
疯狂骑士
CARS计划
无间龙头（暂名）
索尼克4 第2章
末日余生
VR战士5 最终决战
零 真红之蝶
那由多的轨迹
阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士

电影前线

007：大破天幕危机/恶灵入侵
蒂莫西的奇异生活/匪帮传奇

ENDING SONG

那些年，我们一起看过的UCG

本期光盘特别附赠

UCG299游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/bKaBMsVMhwl/
密码:3003003003

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



游戏试玩



电影前线



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①马克斯・佩恩3	Rockstar Games ②	动作射击 ③
④多机种	Max Payne 3 ⑤	⑥ 美版
	2012年5月15日 ⑦ 1~16人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
　　　　　宋 恺

编　　委：冯 健 衣山川
　　　　　王锐愚 江 浩
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年6月16日
定　　价：人民币18.00元

更多，访问：73139.blog.163.com

同行十四载
感恩三百期

UCG 300期纪念活动

100,000元大抽奖

300个中奖名额，心动大奖等你来拿
真情回馈，从本期开始全面启动

参加办法及步骤

（1）请收集《游戏机实用技术》总第 300 期（即本期）、总第 301 期、总第 302 期杂志印花。印花会固定出现于每期“读编往来”栏目的页角处。

（2）总第 302 期会附一张读者回函表，请用工整字迹填写相关内容，并注意回函表上所提示的活动截止日期。

（3）将三期的印花贴在填好的回函表上，在截止日期前按回函表上所示的地址寄出，即获得一次抽奖机会。

（4）总第 305 期，我们将会公布中奖者名单，同时玩家还可以在 ucg.cn 网站相关网页上进行查询。

特等奖 2名

TGS 2012梦想之旅

中奖者将亲临东京游戏展现场，一圆游戏玩家的终极梦想

一等奖 18名

PS3/PSP/PSV/X360/Wii/3DS

六大当红主机任选一台

二等奖 100名

精美实用周边礼包（北通公司提供）

三等奖 180名

《游戏机实用技术》300期纪念特制T恤

※本次活动解释权归游戏机实用技术杂志社所有。


北通MVP特洛伊(无线震动版)


北通MVP球王2 (六轴无线震动版)


北通MVP球王2 (无线锂电震动版)

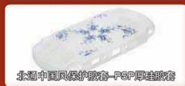

北通球王2 (震动版)

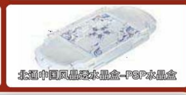

北通原生铜微型USB数据线(MICRO版)


北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)


北通“魔方炫音”-PSP通用线控耳麦


北通原生铜HDMI高清线


北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套


北通中国风晶透水晶盒-PSP水晶盒


《游戏机实用技术》300期纪念特制T恤

TGS梦想之旅，2012再度起航！

与UCG记者团共赴TGS，免费畅游东京

东京游戏展（Tokyo Game Show）是全世界最大规模的同时面向专业媒体和普通玩家的电子游戏展会。《游戏机实用技术》自 2004 年以来，坚持每年亲临 TGS 现场报道展会盛况，让所有中国玩家也能有身临其境的体验。2009 年《游戏机实用技术》首创 TGS 梦想之旅活动，诚邀国内玩家加入我们的“东京远征军”，亲临东京游戏展现场感受氛围，近距离接触明星制作人，试玩最新最热的顶级大作，更能吃喝玩乐逛遍东京，游览日本各大风景名胜！而且本次活动的幸运儿还能作为 UCG 的特别记者，将这次旅行的心情故事和照片刊登在杂志上与全国读者分享！

TGS 梦想之旅活动因去年日本大地震暂停一年后，于 2012 年借庆祝《游戏机实用技术》300期的大好日子再次启航！TGS 2012 梦想之旅，等你加入！



TGS 2012梦想之旅相关说明

参加方法

首先按照上述要求参加《游戏机实用技术》300 期 10 万元大抽奖活动。我们将先从所有参加抽奖活动的读者中抽选出 20 名入围者，然后再从中抽选出 2 名幸运儿前往日本，剩下的 18 名入围者即为本次抽奖活动的一等奖得主。

注意事项

1. 欲参加 TGS 2012 梦想之旅活动的读者，请务必先获得父母和家人的许可。

2. 对于本次活动抽奖产生的两名幸运儿，杂志社负担如下费用：办理签证所需费用（不包括办理护照的费用）、从编辑部所在地前往日本东京的往返费用、日本当地的酒店住宿费用、行程所需的用餐及旅游专车费用、境外旅游人身意外保险费用、TGS 会场门票费用。除此之外的私人费用及消费须自行承担。

3. TGS 2012 的举办时间为 9 月 20 日～9 月 23 日。

更多，访问：73139.blog.163.com



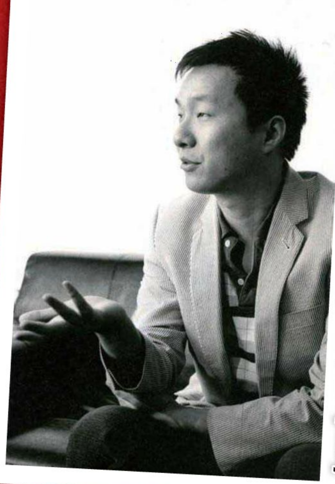
项明生

董事兼总经理

索尼电脑娱乐香港公司

祝《游戲機實用技術》300期，更上一層樓，造福機迷！

项明生



陈星汉

创意总监

thatgamecompany

我上高中时买不起次世代游戏机，便靠着《游戏机实用技术》解馋，了解世界上最前沿的游戏资讯。直至大学毕业，都没有错过一期杂志。谁能想到这些杂志上看到的知识和阅读时的想像最终为我的工作带来了巨大的帮助。

在《游戏机实用技术》创刊300期之际，我想向所有为这本杂志辛勤付出过的人表示由衷的敬意。未来的五到十年，游戏产业会发生巨大的变革。希望UCG能在这个变革的年代中为我们带来更多的惊喜！

陈星汉

更多，访问：73139.blog.163.com

在UCG创刊300期之际，我谨代表EA中国全体员工向UCG表示热烈祝贺！EA也将持续为中国玩家带来更为出色的游戏体验。



Peter Tseng 副总裁 兼大中华区总经理

艺电计算机软件上海（有限）公司



小野义德 《街霸》系列制作人

原田胜弘 《铁拳》系列制作人

贺UCG300期

波動拳!!

铁拳!!

贺《游戲機實用技術》300期！

祝UCG銷量節節攀升，内容越來越豐富，爲更多的玩家服務。



吴家伟 营业及市场总监（亚太区）

嘉富康亚洲有限公司

更多，访问：73139.blog.163.com

UCG 年代大事记

——300期的脚印、与您共同见证风雨十四载！



Tot.1

1998 年 6 月号

这是《游戏机实用技术》的总第 1 期，双月刊。和杂志的名称不一样，初始定价 12 元的《游戏机实用技术》是一本介绍街机游戏的杂志，其中包含各式基板的介绍以及大型游艺设备的经销信息。那个年代是大型街机在中国最红火的时候，这也为《游戏机实用技术》的创刊提供了土壤。在同一领域内，这也是首本采用全彩印刷的游戏杂志，让不少读者眼前一亮。

值得一提的是，第 1 期《游戏机实用技术》还诞生了我们杂志历史上最早的两篇攻略——街机版《街霸 Ⅲ 加强版》以及《铁拳 3》，虽然这两篇攻略加起来的页数也仅有 9 页，但意义却非同寻常。

Tot.2

1998 年 8 月号

这一期的杂志首次加入了名为“电玩情报”的栏目，这也是目前 UCG 的保留栏目“游戏情报站”的前身。此外由于受到读者的好评，杂志的攻略从第一期收录的两篇增加为五篇。从单纯刊登面向专业的技术类文章，《游戏机实用技术》慢慢也开始收录服务玩家群体的实用内容。

和 UCG 有着不解之缘的美国 E3 游戏展，也在这一期作为专题出现在杂志上。《游戏机实用技术》就像一扇窗口，给国内的玩家带来了来自世界的游戏情报，这项理念也一直传承下来。

Tot.3

1998 年 10 月号

第 3 期《游戏机实用技术》最值得纪念的就是创立了“读编往来”这一栏目，编辑将来自全国各地的来信进行分类，并一一在杂志上进行回答。时至今日，“读编往来”依然是每期 UCG 最重要的栏目之一，它将小编和读者紧紧联系在一起，对杂志而言是不可或缺的交流平台。

同一期，应读者要求增加游戏情报的呼声，“电玩情报”栏目正式更名为“游戏情报站”，并且当期还随刊附赠一张彩印的读者调查表，收集来自全国各地的读者意见。

Tot.4

1998 年 12 月号

创刊不久的《游戏机实用技术》可谓每一期都在飞速变化，第 4 期杂志首次采用了游戏美少女作为封面，同时首次随刊附赠拉页的游戏海报。游戏排行榜以及发售表这两个传统栏目也在这一期隆重登场。来自 PS 平台的一代经典《最终幻想Ⅶ》的详尽攻略，意味着《游戏机实用技术》正式从一本专业向的街机游戏杂志全面转型为国内玩家更喜闻乐见的家用机游戏杂志，与街机游戏相关的内容与文章则被作为游戏介绍的一部分而保留下来。

此外，第 4 期杂志的卷首特辑是由香港记者带来的 98 东京秋季游戏展的热点追踪，当时的 TGS 还是一年举办两次，而那一届展会的到场人数也达到了 15 万人。那个年代，中国玩家通过我们的杂志感受着电子游戏的飞速成长。

Tot.5

1999 年 2 月号

在老玩家心目中颇具口碑的栏目“游戏秘技”首次登场，同时该期增设“游戏画廊”栏目，接受全国各地游戏玩家发来的画稿。

Tot.6

1999 年 4 月号

影响一代人的“次世代”主机 PS2 登场在即，本期杂志为此制作了卷首特辑，让国内读者第一时间了解这台全新的家用主机。而从这期开始，剧情攻略越来越受读者好评，特别是《最终幻想Ⅷ》的全剧情小说，给国内大部分不懂日文的玩家带来了巨大的福音。虽然语言对于那个时代的热血玩家来说倒也并不是什么障碍……（笑）

Tot.8

1999 年 7 月号

这一期的《游戏机实用技术》相较第 7 期（6 月号）只相距一个月，没错，从这一期开始，杂志正式从双月刊转变为月刊，页数、价格以及印刷规格均保持不变。这时距离我们的杂志创刊刚好过去一年时间。

Tot.9

1999 年 8 月号

“前线狙击”以及“游戏黄金眼”栏目诞生，攻略部分则正式更名为“攻略透解”，这些栏目历经十余载，至今仍能在我们的杂志上看到。

读者的300期寄语

唱起微弱的曲调：看了一本好书就好像结交了一个好朋友，UCG 就是这样一本书，它带给了我许多快乐，不知不觉，14 年过去了，UCG 也发生了许多变动，而在这些变动后，惟一不变的，就是那份你带给我的真诚与感动。谢谢你，UCG。生日快乐，UCG。

更多……访问 73139.blog.163.com

Tot.11

1999 年 10 月号

杂志从原先的 80 页扩充至 96 页，内容更加丰富。“特快专递”被作为固定栏目被设立并保留下来。

Tot.15

2000 年 2 月号

随着杂志内容的扩充，《游戏机实用技术》的编辑团队也在逐渐壮大，很多老读者都熟悉的邪魔天使以及 Gouki 在本期正式加入 UCG 的大家庭，同时开始在“读编往来”栏目中和大家交流。

Tot.17

2000 年 4 月号

这一期杂志的重头内容是 PS2 主机的首发报道，这是 UCG 第一次在第一时间报道一款游戏主机的首发，拉近了国内玩家和世界的距离。从那时开始，每逢家用主机或是掌机首发，《游戏机实用技术》总是会给大家带来第一手的详实报道，后来这也成为了一项传统。

Tot.22

2000 年 9 月号

杂志继续加页，从 96 页增加为 112 页。无论是新闻还是攻略的页数都比以往更加充实，杂志的可读性更高。

Tot.23

2000 年 10 月号

《游戏机实用技术》第一次独家专访游戏业界公司，当时的小编 D・S 前往上海采访科乐美（Konami）软件有限公司的负责人，给读者带来了一页独家访谈，虽然篇幅不多，但意义却非同寻常。

Tot.30

2001 年 5 月 A

《游戏机实用技术》半月刊的第 1 期（售价下调至 8.8 元），这反映了国内玩家以及广大读者的需求，同时也是编辑部与杂志社经过多方准备才最终实现的目标。作为中国国内第一本半月刊电子游戏杂志，意义非同寻常。而从这一期起杂志也开始启用全新的 LOGO，并沿用至今。

Tot.38

2001 年 9 月 A

很多朋友或许就是从这一期的《游戏机实用技术》开始认识我们的杂志，封面上的尤娜以及泰达令人记忆犹新，主打内容《FF Ⅹ》最强攻略整整 30 页，时至今日依然是 UCG 历史上最豪华最重磅的攻略之一。《最终幻想Ⅹ》在国内的影响力远超出所有人预想，这部作品对读者认识我们的杂志也起到功不可没的作用。

Tot.50・51

2002 年 3 月 A・B

UCG 第一本春节合刊诞生，其收录的游戏年鉴为读者盘点 2001 年全年发售的家用机与掌机游戏，这项传统被传承下来，成为 UCG 每年带给广大读者必不可少的春节大餐。

Tot.54

2002 年 5 月 A

UCG 半月刊化一周年。在这一期，杂志社推出第一本《游戏机实用技术》增刊，售价 17.6 元，同时附赠一张收录游戏金曲的 CD。

2002 年 7 月

作为《游戏机实用技术》主刊的延伸，采用 32 开全彩印刷的刊物《掌机王》诞生，创刊售价 16 元。这是国内第一本专门面向掌机游戏玩家的杂志，后来更名为《掌机王 SP》一直发行至今。

2002 年 9 月

《游戏・人》诞生。这是一本强调游戏文化与人的三方交集的杂志，倡导领略游戏文化，体验游人生活。《游戏・人》侧重于对游戏文化的探索，游戏批评以及游戏人生活的反应，随刊附赠的 CD 内容为编辑精挑细选，其中收录的游戏金曲后来在很长一段时间内都被玩家念念不忘。

Tot.70

2003 年 1 月 A

杂志价格上调至 9.8 元，同时首次随刊加送 VCD 光盘一张，这就是我们所熟悉的“GameHalo”。它的诞生尤其给那些还未拥有主机的读者带来了一扇最直观的窗口，视频的表现力大大提升了杂志的信息量，同时也是对文字报道的最有力补充。

2003 年 4 月

UCG 史上第一本主机专辑——《PS2 专辑》创刊，在那个年代，PS2 几乎是整个次世代家用机的代言词，这样一本专辑为主机专门志开创了先河，也让更多读者能更全面详细地获得游戏相关的信息与情报，特别是在主刊上受篇幅限制的攻略。

Tot.79

2003 年 5 月 B

《游戏机实用技术》创刊五周年，编辑部为了回馈读者们多年来的厚爱，举办了一个总价值达 25 万元的抽奖活动，奖品内容包括各种家用机、掌机甚至还有电视。从那之后每逢重大活动，杂志社总是会举办各种形式的主机抽奖活动，这十年来通过 UCG 而圆了自己主机梦的读者也不在少数。

2003 年 6 月

每期随刊奉赠的 VCD 光盘《GameHalo》升级成为《Gamehalo DVD》并单独作为周边刊物与读者见面，这也是我们第一本采用 DVD 作为载体的游戏视频出版物。DVD 带来的变化是收录的影像更清晰、时间也更长，对于当时的玩家来说无疑是最佳音画品质的选择。








创刊三百期纪念专题

读者的300期寄语　**徐桑又有手茧略**：很感谢 UCG 将我带进次世代游戏中，话说从以前只看图到现在图文皆阅还是有那么些年头了，眼看就要结束学生生涯了，今后出身社会任然支持 UCG>_<。

更多访问：73139.blog.163.com

Tot.100

2004 年 4 月 A

《游戏机实用技术》创刊 100 期。

Tot.105

2004 年 6 月 B

小编多边形以及 Gouki 前往美国洛杉矶为读者带来 E3 现场报道，这不仅是 UCG 第一次派出编辑实地前往世界级的游戏展会进行报道，并且在国内同行中也是破天荒的第一次。相比以往委派记者参加展会，由小编亲自报道无疑更加直观与深入。在这之后的每届 E3 和 TGS，UCG 均派出自己的记者前往前场报道，一次不落。

Tot.114·115

2004 年 11 月 A · B

这是 UCG 历史上第一本展会合刊、也是 UCG 历史上第一次派出多达 8 名编辑对海外的游戏展会进行报道、同时还是第一次附赠 DVD 特别光盘、第一次采用原创绘制的封面……太多的第一次。细心的读者还会留意到，本期在封面“游戏机实用技术”的 LOGO 旁还出现了“FAMI 通”这一日本最著名游戏杂志的标志。无论对于读者、编辑或是杂志本身，这都是非常具有特殊意义的一期《游戏机实用技术》。

2005 年 3 月

levelup 成立，这是一个 TV Game 资讯站，同时也是全国各地玩家相互交流的平台。

Tot.160

2006 年 10 月 A

“游戏光环”从 VCD 载体升级为迷你 DVD，画质更为清晰，可以收录的游戏视频也比以往更多。

2007 年 5 月

第 1 本次世代家用机专辑《X360 专辑》上市。

2007 年 9 月

《Wii 专辑》诞生。

2008 年 2 月

《PS3 专辑》诞生。

Tot.200

2008 年 4 月 B

《游戏机实用技术》创刊两百期，而这距离第 1 期上市刚好是第 10 个年头。

Tot.231

2009 年 8 月 A

在每年的春节合刊以及展会特刊之外，UCG 诞生了历史上首本“暑期特刊”。特刊的内容完全为丰富玩家的暑期游戏生活而服务，其中包含下半年游戏推荐、暑期游戏补习班、实用秘技大集合等固定栏目。此外，暑期特刊还增设读者大奖，获奖者可以随小编一起免费逛东京游 TGS，对于国内渴望近距离感受日本游戏天堂的玩家来说，这就是名副其实的“TGS 梦想之旅”。

Tot.257

2010 年 9 月 A

SCE 在 UCG 开设官方专栏“PlayStation 电玩大本营”，这是 SCE 第一次在中国大陆的杂志上刊登官方专栏，同时这也意味着《游戏机实用技术》正式成为 SCE 在亚太地区的媒体合作伙伴。

2011 年 3 月

《游戏光环 HD》诞生，“Gamehalo”从最初的 VCD 升级至 DVD、再进化到如今的 HD 时代，伴随着读者一路成长。

Tot.287

2011 年 12 月 A

《游戏机实用技术》编辑来到狮城新加坡，采访新加坡媒体发展管理局互动媒体、游戏及出版司司长林子良，并同时探访那里的 PlayStation 游戏开发中心，这是 UCG 的小编第一次前往香港、美国以及日本以外的国家进行游戏相关的采访。而同一期，Capcom 官方专页与读者见面。

Tot.300

2012 年 6 月 B

《游戏机实用技术》创刊 300 期，UCG 与玩家一起见证十四载的历史。

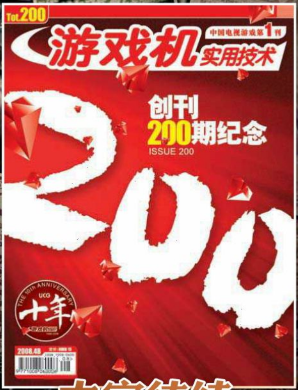












未完待续....

读者的300期寄语

不是吃素的是西索控：不是吃素的是西索控：收拾书柜看到了之前收藏的《游戏机实用技术》与《游戏·人》，忍不住翻看了几本，青涩的记忆像电影一样展现在眼前。时过境迁如今已为人父，但对游戏的热爱始终如一。感谢游戏机实用技术陪伴我走过的岁月！

铿锵300

十四载 游戏伴我们一同走过

从 1998 到 2012，十四年岁月转瞬即逝。

时间可以改变一切，我们或许已经从当初的学生走入社会，甚至已经结婚生子，但我们还是和那年一样，如此地喜欢游戏，从未改变。

很多老读者应该还记得，在 UCG 两百期的时候我们曾给大家带来过大型特企“铿锵 200”，将中国游戏玩家的十年浓缩为整整两百个关键词展现给所有读者；而时隔四年后，我们 UCG 全体小编再次续写这一传统，将 200 期 ~300 期（2008 年 ~2012 年）游戏圈内外的大事整理为 100 个关键词，和读者一同回首、一同纪念。

创刊 300 期，我们用铿锵有力的 300 个关键词来记述自己的游戏生活，翻开这一页，我们仿佛又回到过去，而打开下一页，我们将继续向前。这就是我们的 300！

文 UCG全体小编 统筹 九兵卫 美编 anubis

更多，访问：73139.blog.163.com

1998~2008

* 关键词 001~200 详细内容请参阅《游戏机实用技术》Tot.200(2008 年 4 月 B)

关键词 001~200

创刊三百期纪念专题

业界篇

暴发户
浪子回头
百万
自立门户
狼来了
斗强之梦
Full Mark
幸运草
鱼目
梦幻组合
踢馆
游戏网
金蝉脱壳
牵手
冰释前嫌
第九艺术
逼婚
还债
简单最高
中古
Bleem!
永濑丽子
封杀
久多大叔
100000000
分级
官方认可
Chinajoy
盛大 EZ
GDC China
合并案
孵化中心
死守
岩田聪
西方不亮东方亮
彼得·摩尔
山内溥
大川功
十强
盛田昭夫
饭野贤治
木曜日
幽灵
难说再见
明星牌
遗作
忽悠
叛逃
911
电子竞技
光环杀手
希拉里
吉尼斯
掌机为王

硬件篇

转制
烧机
HD Loader
摄像头
N–gage
擦一圈
NGCD
PC–E
N64
64DD
Gameboy Color
Pippin
Dreamcast
NGP
Wonder Swan
Pocket Station
GB
PS2
PSone
NGC
GBA
Xbox
3DO
SS
PS
曲线救国
PStwo
NDS
PSP
GBA SP
X360
NDSL
PS3
Wii
PSP2000
网络战场
BAN 你没商量
导航键
三红
硬盘
幻影成真
铁骑控制器

软件篇

拳皇
邪神
最美最可爱
恋声癖
DC 的瑰宝
烂尾
死拔萝卜
352
爱与水的幻想
赚钱大师
健身机
弃主
导演奸计版
U 型发展史
格斗天尊
老子不依
马索五环
因势制宜
量产
形象时代
沟壑
首发专家
中文语音
爱屋及乌
耗就耗到底
抢劫案
众乐乐
进化版电子宠物
速卖之王
返璞归真
黄金屋
挖坟
骑士之殇
吧啦崩
速度 9
开门
Zipping
天后
仙剑奇侠传
吸金妖怪
人面鱼
新马
在线的梦幻
隔山打牛
莎木
中华武术
成人补脑课程
横行霸道
心跳五年
雷
OST
灵魂深处
没落一族
隐形迷彩
FC 迷你
营销力
战争机器
Nintendo Power
不走寻常路
卡片游戏

玩家篇

成就饭
转头
S/L 大法
更换光头
记忆 / 拯救
卡路里
代币
神作
LU 和 CU
阳关道，独木桥
填鸭
拉斯与真实的女孩
艺术品
晒干的果脯
珍稀动物
炼金术
影碟机
自食其力
最痛苦的事
这世界变化快
5 元钱
求下载
很好很强大
显示器的王道
谁玩谁
3D 眩晕症
载体不是问题
Show Girl
邪恶
JS
泡面
全彩
月刊化
半月刊化
Gamehalo
零距离
烈舞阿婆
分区
愿者上钩
毒瘤
四元一小时
跳舞毯
旱涝保收
安吉丽影

读者的300期寄语 ma–james：UCG 我们十几年的感情，最初是友情，然后是爱情，现在是基情。以后不变的，都是真情啊！

更多 访问：73139.blog163.com

2008~2012

业界篇

四年的时间对于普通人来说并不是很长，但对于风起云涌的游戏业界却什么都有可能发生。X360 与 PS3 之间的次世代之战并没有我们想象中那般激烈，欧美市场的崛起加剧了日本游戏产业的萎缩，大厂之间依然在明争暗斗，缺乏生存力的中小游戏厂商只能选择合并或是退出。游戏圈的暗流无时无刻不再涌动，曾经的业界大佬或许转眼就被潮流所吞噬，他们必须在变化中寻求生存，这就是游戏圈的法则。

关键词 201 E3拍肩

2008 年 E3 微软发布会，时任微软互动娱乐业务副总裁的 Don Mattrick 正要结束他的演讲，一个面带微笑的神秘人物从他身后走上舞台，轻轻拍了 Don 的肩膀。这个名叫和田洋一的亚洲人带来了《最终幻想 X Ⅲ》，这个爆炸性的消息令全场甚至全世界都为之震惊。E3 拍肩是微软精心设计的一场好戏，为的就是出其不意给自己的商业对手带来沉重的打击，这种犹如“阵营倒戈”一般的表演秀，其影响甚至可以说是致命的。2009 年，尝到甜头的微软如法炮制，再次在 E3 发布会上演了拍肩的好戏，主角则换成了“《潜龙谍影》系列”的制作人小岛秀夫。从那之后，盘踞游戏界的多年“独占”神话纷纷崩塌，跨平台游戏成为主流，力挺单一平台的玩家再也不相信爱情了。(笑)

关键词 202 日本大地震

2011 月 3 月 11 日，这是一个全世界都无法忘记的灾难之日。破坏力空前的东日本大地震带来的不仅是巨大的人员与财产损失，同时也给包括游戏界在内的日本经济产业造成了深远且长久的影响。地震发售后，近半数即将发售的日本游戏宣布延期或发售待定，其中受影响最大的当属灾难题材作品，《绝体绝命都市 4》首当其冲。对于一家原本就处境不佳的小游戏公司 Irem 来说，忍痛宣布取消这款已基本制作完成的游戏的发售是一个非常需要勇气的决定，其所表现出的精神值得我们竖起拇指称赞。到 2011 年下半年，日本游戏界已基本恢复正常，但这场灾难给我们带来的思考与冲击却远远没有结束。

关键词 203 优化 & 劣化版

按常理来说，同时登陆 PS3 以及 X360 的跨平台游戏给玩家带来的体验应该是一致的，不过实际上由于硬件以及服务的差异，同一款游戏在不同主机上的表现总是会有这样或是那样的不同，这就有了优化版与劣化版的说法。仅从原理上分析，其实如今大部分的跨平台游戏都是依赖 PC 平台完成主体开发，然后再分别按照主机的构架进行调整与优化，最终与玩家见面。所以说，出现差异化的原因多半在于游戏厂商本身，而非主机平台的问题，这种不严谨的态度并不是什么好事，因为玩家总是无辜的。

关键词 204 平井一夫

过去 5 年，索尼经历了历史上最黑暗、最动荡的时期。所谓乱世出英雄，平井一夫就在这样的背景中崛起。过去 5 年，平井一夫是索尼升官速度最快的高管，先是被提拔为 SCE 社长，然后是社长兼会长，接着又成为索尼集团副社长，最后成为索尼集团社长兼 CEO，是索尼历史上除创始人外最年轻的最高领导人。但是平井一夫的官运亨通也许并不是什么好事，他所接手的是一个烂摊子，他要解决的问题层出不穷。也许这才是霍华德・斯金格退位让贤的原因——七十多岁高龄的他已无法承受如此重担！

关键词 205 宫本茂

游戏业的历史上可以有很多个岩田聪、很多个平井一夫，但宫本茂只有一个，他在游戏业的地位可能是永远无法替代的。无论是在哪个时期，宫本茂总是在不断影响着游戏业的发展。虽然在过去 4 年来，宫本茂已不怎么亲自做游戏，但他指导和监督了任天堂的大部分重要大作，继续影响和决定着任天堂的游戏风格与发展方向。当坊间传闻宫本茂即将退休时，任天堂的股价遭到恐慌性抛售——仅这起事件就足以证明他在业界的至高地位。

关键词 206 雷吉

8 年前的 E3 展前发布会上，时任美国任天堂市场部主管的雷吉以一段激情四射的开场白给玩家留下深刻印象，从此成为美国任天堂的头面人物。雷吉是业界最著名的“喷子”之一，他会对竞争对手极尽挖苦之能事，虽然用词尖酸刻薄，却不会真让人生气，而任饭们更是将他视为偶像。雷吉就这样凭借着自己的一张嘴成为美国任天堂的总裁。近年来，雷吉的出镜率低了许多，不过他每年在 E3 发布会上的演出还是精彩纷呈。

关键词 207 和田洋一

2008 年的 E3 上，和田洋一的拍肩之举正式拉来了 SE 跨平台的序幕，也令他成为了许多阵营饭眼中的罪人。但在批判和田洋一的“背叛”之前，首先要认清的一点是，他并不是一个游戏制作人，而是一家大型企业的最高决策者。他的首要任务并不是在玩家中维护良好的口碑，而是为企业追求到最大的利润。在 PS3、X360 和 Wii 三方鼎立的局面下，死守单一主机显然风险过高，厂商要想在竞争越来越激烈的市场中生存，只能最大可能地拓宽市场，跨平台、全球化的发展是惟一的途径。事实也证明，《FF X Ⅲ》的双版本总计在全球卖出了 555 万份，对于缓解 SE 的经济压力发挥了不小的功效。除跨平台外，将大量过去的名作复刻到 NDS 平台、积极与欧美游戏公司合作、代理《COD》等一批欧美佳作也同样是和田洋一的主意。和田在位期间，SE 一直处于盈利阶段，股价也相对稳定，他的努力功不可没。但另一方面，《FF》这一品牌遭到过度压榨，《凡人物语》、《无尽未知》等一批新作的失利，这些同样也要归罪于和田洋一的身上。此人的功过是非，恐怕在现阶段是难以有完整定论的，只能留给后人来评说了。

关键词 208 顽皮狗

在高清主机世代，索尼的地位从第一掉到了第三，但在这样的困境中，也激发了第一方游戏工作室的最大潜能。在索尼的第一方开发团队中，顽皮狗就像一颗璀璨的超级巨星。它不仅为 PS3 打造了《未知海域》这个最具标志性的扛鼎之作，也在很大程度上提升了其他第一方团队的技术实力，包括《战神 Ⅲ》等大作都获得了顽皮狗的技术援助。顽皮狗的存在打消了人们对 PS3 的性能疑虑，同时也在这个 FPS 横行的年代里让业界见识了另一种巨作风采。



关键词 201

读者的300期寄语 zero：一眨眼的工夫，已经快 300 期了……其实小编们不用送主机，送套房子吧，专门用来放 UCG，哈哈。说到创刊号，我还真是有幸见到过，在那个 FC 和街机为主要娱乐方式的年代，能有专门写游戏的书，对我们来说是多么不可思议的事啊。

更多 资讯 73139.blog163.com

关键词 209 CliffyB

游戏产业是由所谓的“技术宅”们建立起来的行业，但技术宅不一定是蓬头垢面的科学怪人，他们也可以是衣着前卫的时尚人士。CliffyB就是一个摇滚巨星般的制作人。Epic Games是业界最为“技术系”的开发商之一，虚幻引擎3几乎成为本代主机的引擎标准，而作为Epic Games最著名制作人的CliffyB让人无法与技术宅联系起来。他说服微软将X360的内存提高了一倍，他所打造的《战争机器》系列”成为X360最重要的新系列，他的作品风格与个人作风都在向人们阐述“酷”的含义。

关键词 210 白金工作室

日本大多数制作人独立之后成立的游戏公司似乎发展得都不顺利，神谷英树、稻叶敦志等人的白金工作室是为数不多的成功案例之一。当年他们是Capcom的“四叶草”，曾被稻船敬二批判“做游戏只顾个人喜好，不能算是好制作人”。白金工作室成立后，他们开发的《猎天使魔女》充满商业化元素，全球销量达到135万套。在高清大作一片萧条的日本，白金是屈指可数的具有3A级大作开发实力的工作室之一，如今白金工作室正在开发《潜龙谍影崛起 复仇》，这可能会成为他们再次腾飞的开始。

关键词 211 野村哲也

野村大概是近几年内被各方玩家挂在舌尖上次数最多的SE高层职员，原本我们是很少会看到玩家们因为一个游戏制作者而唇枪舌战，进而发展成对其参与制作的游戏的褒奖与抨击的，野村哲也可说是首开先河，只要他的名字一出现在各大游戏论坛上，不可避免地会点燃各阵营玩家之间的战火。喜欢野村的人认为他设计的人物富含潮流元素、他设计的战斗系统总能给人眼前一亮的惊喜，“野村爸爸”这个昵称说出口就带有一种“头顶青天”的霸气。而讨厌野村的人则认为这几年第一开发事业部的游戏无不是笼罩在野村“装B人设”的阴影之下，早已产生审美疲劳。加之近几年“《FF》系列”的境况并不乐观，很多人将这种窘境归罪于野村一成不变的设计上，尽管这不免有迁怒之嫌(相比之下，玩家们对“硫酸脸”的评论反倒是更为客观)。实际上野村现阶段担任监督的游戏只有“《王国之心》系列”和《最终幻想 Versus XIII》而已，抛开那个至今都发售日不明的《最终幻想 Versus XIII》不谈，“《王国之心》系列”无论是游戏品质还是销量都算是令人满意的。反倒是他只负责了主要角色人设的那几款《FF》频频为玩家所诟病，看到往昔的国民RPG霸主走到今时今日的地位，玩家们的心中早已孕育出了强烈的不满，而这种不满自然需要一个宣泄的途径，于是从一个小小的美工兢兢业业走到游戏监督这个位置上的野村正好堵在了大家的枪口上。这才是不折不扣的躺着也中枪啊……

关键词 212 板垣伴信

一个脸上坑坑洼洼的男人，专业艺术家，兼职游戏制作人。由于脸上沟壑轨迹过于诡异而被怀疑曾被人泼了硫酸，得名“硫酸脸”。脸上抱歉并不代表没有才华，他的每个作品都让人拍手叫绝，“硫酸脸”这个词也带上了几许尊敬。除了相貌和才华，他最大的特征就是永远管不住的一张嘴，能直接用“我最讨厌的游戏是铁拳12345”这么直白的话语挑衅的人并不多，更不要提他著名的“追着喷”神技了。总之，你也许认为他是个讨厌的人，但他的游戏都是无法否认的神作。

关键词 213 山内一典

说到竞速游戏当然不得不提大名鼎鼎的“《GT赛车》系列”，这或许是当今最真实最顶级的赛车游戏，但也有可能是效率最低的商业游戏。自从2004年的《GT赛车4》发售之后，山内一典完成的最重要的、也是惟一的一件事情，就是总算在玩家的千呼万唤中推出了正式版的《GT赛车5》。游戏从2005年E3展首次公开亮相，到2010年游戏正式发售，不知有多少玩家被吊足了胃口，然而经历无数次延期后，这款开发周期长达6年游戏几乎已经成为一个传说。我们需要庆幸终于能在有生之年玩上了这款游戏，但尽管如此，直到现在玩家拿到手中的《GT赛车5》其实也并非“最终版”，山内一典和他的团队仍然在孜孜不倦地对本作进行大幅升级与更新。你可以称赞慢工出细活的山内一典对于游戏的追求精益求精，但你很难保证所有的老板都喜欢这样的制作人，因为在这世界最价值连城、最浪费不得的东西，那就是——时间。



关键词 212

关键词 214 MMV

MMV全称“Marvelous Media Vibration”，是日本一家不算很大的游戏制作公司。MMV最早作为SEGA的一家子公司被设立，后来由其他财团注资而变为独立会社。这几年来，说MMV是业界最具悲情色彩的游戏公司也毫不为过，从《弧光幻想曲》到《胧村正》、从《英雄不再》到《国王物语》，不管是自家开发还是代理发行，这些作品几乎都逃不过销量惨败的命运。问题在于，MMV推出的游戏基本都拥有着一定的素质，而非缺乏诚意的粗制滥造。这种付出与回报的反差令所有玩家感到惋惜，更让我们对这家岌岌可危的游戏公司的命运感到忧虑，就连MMV社长也几次在官方BLOG诉苦，希望消费者能多购买自家的游戏。去年10月1日，悬崖上的MMV最终宣布与AQ INTERACTIVE以及Live Ware两家公司合并，成立新的会社MMV AQL。即便如此，这家新公司的命运目前依然前途未卜……

关键词 215 CC2

CC2，全称为CyberConnect2，早在PS2时代就是名作“《.hack//》系列”的制作公司，近年来在制作了《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2》后可谓愈发大红大紫，CC2制作的游戏以擅长在游戏中捕捉各种热血华丽的镜头而闻名，而该理念在最近今年推出的异色动作游戏《阿修罗之怒》中体现得淋漓尽致，但同时有不少玩家对这种“卖镜头，卖QTE”的游戏感到反感，但CC2在最新作《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代》中完全取消了QTE的设定又让喜爱这种模式的玩家失望，看来CC2在发扬自身游戏特色的同时，最迫在眉睫的是要找到一个更好的平衡点。

关键词 216 西风东渐

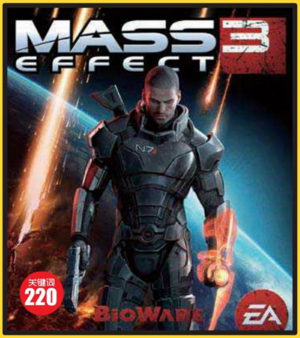
清朝末年的西风东渐的高潮是洋务运动，今日之西风东渐高潮则是日本游戏公司开发西式游戏试图正面和欧美大厂对抗。西风东渐最给力的当属Capcom。X360诞生之初，就在其他日厂多半在看笑话的时候，老卡就以《丧尸围城》和《失落的星球》两部作品开路走上了西化的康庄大道，虽然有过《黑暗虚空》等等败走麦城的经历，但是总体来说，Capcom算是学西方游戏学得最似模似样的日厂了，最近的仿美式RPG作品《龙之信条》也以不俗的素质和玩家见面。

关键词 217 业界良心

俗话说得好，无商不奸，游戏厂商无论是推出主机还是游戏，无不是以营利为目的。不管口头上将对游戏的爱吹得多么天花乱坠，但归根到底企业要想顺利经营，必须要追求利润的最大化，而玩家，自然而然就成为菜板上的鱼肉，面对各种收费DLC、高清重制、更新换代的主机版本，只能任人宰割。因此“业界良心”并不是指真的“很有良心”，而是相对而言。举例来说，3DS刚发售时定价高达25000日元，却被业内人士爆出其成本价

读者的300期寄语 yangsihan：买游戏机，有时候不是为了内容，而且感情，这感情，太深了，就跟你恋爱一个姑娘一样，爱了10多年，到最后，即使分开，也割舍不了。

更多 访问：73139.blog.163.com



不足 800 人民币。相比之下，PSV 的 Wi-Fi 版定价仅为 24980 日元，不但比 3DS 便宜，而且拥有远超 3DS 数倍的画面、5 英寸 OLED 多点触控屏幕 + 背板电容式多点触控板、双类比摇杆、四核心中央处理器，并且不锁区，种种远超于 3DS 的优势着实捕获了玩家们的心，索尼也因此被尊称为了“业界良心”。而随着 2011 年 7 月 28 日岩田聪社长宣布 3DS 大降 1 万日元之后，PSV 与 3DS 的地位瞬间调转，“业界良心”这一说辞也渐渐地烟消云散了……

关键词 218 大宝石

“大宝石”是游戏销量“大暴死”的谐音如果以前有人对你说：“送你一个大宝石”你应该会很开心，如果现在有人对你说同样的话，估计你会对他拳脚相加。对于游戏厂商来说，大宝石是他们心中永远的痛。“我的游戏得了一个大宝石。”虽然没有一个厂商会这么说，可销量榜上那点数字看得他们往往悲上心头。对于厂商来说，游戏的销量就和学生时期我们的考卷一样，或许哪天我们可以理直气壮的说：“太悲剧了，我昨天考了个大宝石。”而对于游戏厂商们来说，相信他们最想说的一句话是：“大宝石你好，大宝石再见！”

关键词 219 制作人单飞

神谷英树、稻船敬二……近年来越来越的制作人离开了之前的公司创办自己的工作室，而他们的理由无一例外是想更自由地制作自己喜欢的游戏。制作人独立对游戏业界来说可以起到良性作用，毕竟日本市场的大多高层都不敢冒险浪费资金开发新作品，只满足于创造续作。不过离开了公司也意味着除了开发游戏外，这些单飞的制作人还要面对寻找发行商、开发资金等众多新问题，在这种情况下是否能制作出适应市场的游戏，只有等时间来验证了。

关键词 220 美式 RPG 的新浪潮

曾经，美式 RPG 的代表性特征，就是鼠标点击 + 实时战斗 + 道德选择 + 高自由，对于家用机来说，这是一个基本上没有交点的游戏类型，手柄操作和基于鼠标操作开发的游戏要相适应是一件非常困难的事情。不过随着许多业界 RPG 大厂对于家用机市场的重视和游戏理念的进化，属于家用机平台的 RPG 也开始不断涌现，近几年这方面的佳作更是频频诞生，不过游戏类型却变得更为混杂，例如《辐射 3》和《辐射 新维加斯》既有真实射击部分，也可以使用系列传统的射击瞄准辅助系统。今年大红大紫的《质量效应 3》整个系列都是 TPS+RPG，就算是较为传统的《上古卷轴 V》也加入了双手施法和带有各种特殊效果的龙吼术，更不用提 ACT 味道浓得化不开的《大地王国 罪与罚》。在日式 RPG 除了几个大品牌外其余原创新作基本上只能在掌机平台推出的情况下，美式 RPG 却呈现出一幅欣欣向荣的景象，相互比较之下已经足以说明许多问题。

关键词 221 跌破一万

一万这个数字对于两台新掌机来说都是关键词，某种程度上来说都是令人不愿回首的关键词，不过 3DS 的降一万纵使坏了口碑，却赢了市场，为 3DS 的稳定销售打响了头炮，可惜对于 PSV 来说，一万这个数字注定只能是个悲剧，这台新掌机在严重缺乏软件支持的情况下，在日本当地的销售情况一直不理想，一度徘徊在每周一万多台的销售低谷。而在如此紧急的时刻，PSV 的软件阵容却仍然疲软，甚至出现了一整个月份没有任何日式大作发售的真空期，于是，周销量终于无以为继，落到了八千多台，甚至一度跌到了六千多台。对于 PSV 来说，2012 年上半年注定是一段艰难的时光，但作为早生大半年的前辈，3DS 也遭遇过类似的情况，而且仍然顽强地走出了困境，PSV 能否熬过同样的困境并迎来腾飞之时，我们拭目以待。

关键词 222 限时独占

对于第一方自家的游戏来说，这永久独占绝对是理所应当的事情，但是对于如今的第三方而言，几乎没有几家公司敢轻易做出这样的承诺，更何况，他们似乎也并不想这样。从经济危机开始直到现在，许多游戏的销量完全无法达到预期，永久独占意味着要失去其他平台的用户和潜在的发展机会，即使这些用户数量并不可观或者发展前景黯淡，但毕竟，多卖一套是一套……于是，一种崭新的独占方式诞生，那就是“限时独占”！所谓限时独占其实也就是该游戏内容会在某个主机上提前发售，其他主机用户需要在限时独占的期限过后才能玩到。只要玩家愿意等，那么限时独占的意义其实也很有限。不过说归说，当玩家本命游戏（的相关内容）真的在其他主机上限时独占时，自己心里的那种滋味是可想而知的，别人能先玩而你却得等着。噢，不！因此，为了某个限时独占内容而一时手滑购买了某个主机并非不可能之事。

关键词 223 PSN 黑客门

2011 年 4 月，黑客组织“Anonymous”的大名为全球的玩家所知晓，他们攻击了 PSN 和 SOE，造成了 PSN 的瘫痪，PS3 玩家无法使用 SCE 的在线服务系统。Anonymous 称此举是为了报复索尼对参与破解 PS3 黑客们穷追不舍的起诉，并想借此警告索尼。

这次事件让索尼蒙羞，同时也牵扯进了大批受害者，一些卖点为多人模式的游戏销量受挫，而 PSN 下载游戏则根本不可能有销量，大的公司能承受损失，但对于小工作室来说，这简直就是灾难性的打击。不过归根结底，最无辜的受害者依旧是玩家。PSN 瘫痪期间，玩家除了不能享受应得的在线对战服务，还要担心自己信用卡卡号等私人信息的安全。事后，索尼提供了完整下载版游戏五选二，以及免费享受或延长 PSN 付费服务 Playstation Plus 一段时间的补偿，勉强安抚了玩家的心情。希望以后类似的事情不要再出现，玩家们已经伤不起了。

关键词 224 值崩

由于前期出货量大于需求或者商家促销等原因，游戏发售后出现跌价现象其实很普遍。如果下跌价格较小还能令人接受，但偏偏就是有些游戏跌价速度比雪崩还夸张。它们可能是名作系列而且定价很高的商品，可能是打着豪华版限量版来故意炒作的商品，也可能是一时供不应求而被抬高了价格的商品……这种商品最容易发生值崩。一旦发售之后供不应求，或者评价不如预期甚至发现了严重 BUG 等情况，他们的价格就会大幅下滑，甚至远远偏离了原价，令先买的玩家咬牙切齿。典型的例子是人气大作《最终幻想 X Ⅲ》，最初 500 多人民币的日文版后来只需 100 人民币左右就能拿下，这种 3 折、5 折大甩卖的商品多不胜数。作为理智的消费者一定要冷静冷静再冷静啊！

关键词 225 梦幻合作

近年来的游戏界，各种跨越时空的梦幻合作是流行的制作理念之一，《街头霸王对铁拳》就是其中最具代表性的例子，这种由两大人气游戏系列激情碰撞的方式是以往所难以想象的，而像最近《阿修罗之怒》推出的与《街头霸王》玩起穿越的 DLC，以及未来即将发售的《跨界计划》都是这种理念的应用例子。这种吸引不同游戏系列粉丝的方式确实无可厚非，虽然这种方式很吸引玩家的眼球，但事实上很多游戏玩家其实爱屋不及乌，粉丝也未必会因此而买帐。一言概之，一加一既能大于二，也能小于二，真正吸引玩家的并非虚无缥缈的噱头，而是游戏的内涵。



读者的300期寄语 Game、start：我当初第一次买 UCG 的时候是在 03 年，我经常去书刊亭里买关于游戏方面的书，后来和老板混熟了以后，他就给我介绍了 UCG，我拿到书开始看的时候，里面的内容深深的吸引了我，从那个时候起我就和 UCG 结下了不解之缘了。

更多……73120.blog.163.com

2008~2012

玩家篇

对于玩家而言，游戏并不是一堆冷冰冰的数据，而是实实在在的体验、是茶余饭后的八卦甚至是各持己见的口水战。无论商家和他人的评价如何，我们也有权作出自己的评判，选择只属于自己的游戏方式。和以往不同的是，如今的游戏更加注重与他人同乐，联机的乐趣是单机永远无法取代的，我们可以通过网络认识更多的朋友，你的世界也会因此而更加宽广，这也是游戏的另一种魅力。

关键词226 奖杯迷

自2008年PS3游戏加入奖杯系统后，奖杯迷这个单词也进入了玩家的视线，顾名思义，奖杯迷就是追求奖杯的玩家们。要深入探讨的话，奖杯迷其实细分成好几个种类，以下就列举其中几种：100%帝，就是指追求完成率的奖杯迷，他们不仅要取得白金，还要将游戏的DLC补完获得100%的奖杯，这部分玩家在某曾经游玩的游戏推出DLC追加奖杯后往往会叫苦连天；奉行白金主义的玩家则认为获得游戏本篇的白金奖杯即可，DLC部分酌情可忽视；铜杯流，这部分玩家追求的与其说是奖杯，更多的追求的是奖杯背后的经验值。值得一提的是，奖杯系统的出现，催生了不少"神作"系列，有时我们可以发现有不少游戏素质虽不怎么样，但奖杯却异常好拿，很难让人觉得游戏厂商不是在剑走偏锋。

关键词227 晒正版

不得不承认，如今现代人的消费能力比起以前有很大提高，正版游戏不再像以前那样只是少部分收藏者的专利；而另一个客观原因，次世代游戏包括家用机和掌机，在对抗盗版方面的手段今非昔比，使用正版能享受更全面舒适的游戏体验，这也是不容否认的事实。就这样，我们买了自己的第一张正版游戏、第二张、第三张……这种日积月累的习惯在很多年后让我们不知不觉拥有了一笔很可观的财富，所以我们觉得将它们"晒"出来以获得成就感与满足感，这是很美妙的一种感觉。当然，晒也有各种不同的晒法，你可以晒一张最早拿到的游戏、也可以晒一套很难入手的限定版、甚至晒古董游戏、晒自己收集的一个系列等等都是没问题的。不过你必须确保一个前提，那就是你晒正版的出发点是显示自己很有爱而非显示自己很有钱，否则你换来的就不是羡慕和崇拜，而是嫉妒与仇恨。（笑）

关键词228 有爱

倘若有人问你为什么会心甘情愿对某一款游戏投入如此多的时间与精力，恐怕你会脱口而出——因为有爱呗！"有爱"的意思即是指"很喜欢、非常之喜欢"。我们很难去考证年轻人口中的"有爱"这个词是如何诞生的，并且严格来说，这种说法在现代汉语的语法中也找不到相似的句式，属于完全生造出来的词句。就算如此，我们也经常喜欢将这个词挂在嘴边，那是因为一个有兴趣有爱好的人生，比起毫无追求和喜恶的黯淡生活，显然要更加精彩和充实得多。

关键词229 1080

次世代主机带来的不仅是游戏数据量的增加，显示分辨率也在飞速提升。从VCD时代到DVD的480p，再从720p的准高清到1080p的全高清。1080给我们带来肉眼上的视觉享受，同时也有一些由此而生的争论与烦恼。X360和PS3最初走上货架的很长一段时间内，游戏是否为1080p高清显示一直是很多玩家判定作品水准的重要指标，720p甚至1080i总是被少部分"高玩"所不齿。后来这种盲目攀比的"分辨率至上论"被证明并无意义，流畅的帧数以及充满魄力的表现力才是次世代游戏画面最不可缺少要素。

而说到关于1080p的烦恼，那就要划归"人们群众日益增长的精神文化需求"与钱包君之间的矛盾了。对于当时的大部分打机一族来说，支持1080p的高清平板电视是那么的遥不可及。这种情况直到高清显示器开始普及才有所缓，普通的玩家哪怕是学生也能躺在家中享受高清游戏的魅力，这着实是一件很幸福的事儿。而在现在，不仅是电视和显示器，包括掌机在内的掌上显示设备也开始实现720p甚至1080p，我们只能感叹科技的进步实在太快！

关键词230 电子杂志

平面纸媒在数码与电子产品的冲击下显然无法做到与时俱进，人们的生活方式与阅读习惯在改变，杂志这种传统读物也需要新的面貌。于是作为传统杂志的补充，电子杂志这一新形式应运而生，我们杂志自然也不能落后于时代。只要拥有任意一台能够连接网络的电脑或者掌上设备（需备有PDF阅读功能），读者就可以通过"读览天下"这一平台下载到我们杂志的电子版，包括最新的UCG以及其他主机专辑。电子版杂志的好处是便于携带与存储，查阅起来也更加方便。不过即便如此，平面纸媒在至少未来几十年内并不会消失或者被取代。（握拳）

关键词231 技术宅

所谓技术宅，是指那些装备了特殊"技能"的宅。这里的"宅"通常不是指家里蹲属性的废宅，而是说那些痴迷于ACG或者对某种东西特别狂热的人群；至于这里说到的"技能"，可以是你与生俱来的，也可以是后天辛苦修炼而成的，重点在于它能够让你显得与众不同。具体到游戏玩家的范畴内，大家总是喜欢给那些能够独立改造主机、录制视频、研究破解的玩家配上"技术宅"的称号。他们是阿宅大军中的"二等兵"，他们不走寻常路，同样的东西在技术宅的手中就是可以立刻变得不一样。有句广告词怎么说来着，技术改变世界！

关键词232 阵营饭

在主机游戏的历史上从来没有哪个时期，玩家阵营之间会有如此激烈的口水战。这场次世代的战斗中，任天堂、微软与索尼三分天下，没有谁是绝对的胜者，来自FANS的声援在网络中演变为指向对手的攻击与谩骂。阵营饭的眼中容不得沙子，他们对于某一类事物的喜爱近乎如痴如醉的状态，以至于人们想到用"入教"、"传道"以及"信徒"等等字眼来形容他们的所作所为。然而大多数的阵营饭对此不以为然，他们总是能通过各种各样的舆论来获得日常所需的优越感。这并没有错，只是我们也要提醒自己，尊重对手有时也是对自己的一种尊重。

关键词233 客观饭

客观饭是相对索饭、软饭以及任饭的存在，他们从客观的立场上表达对于一款主机或是游戏的赞赏和批评，他们的言论没有阵营的倾向性，没有主观色彩。只不过，并不是所有人都有资格自称"客观饭"，只有拥有严密的论据和大量的实践经验才能做到真正的客观。说白了，一个没有主机也没有玩过大量游戏的人，当然是做不了客观饭的。在这些人群中，不排除某些阵营饭为求自保而伪装成"客观饭"，所以有人也说，客观饭其实也不客观。

关键词234 老板来三张

一般再有爱也不会一个游戏买三张，当然这个来三张也是别有用意。该口头禅的来源是D商汉化版的《第三次超级机器人大战α》，兜甲儿会在登场后莫名其妙的来一句"我都跃跃欲试了，赶紧给我拿三张来"。于是这句话就成为了玩家间流传



更多 访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 晚霞中的青蛙：想起这十多年来UCG陪我走过的日日夜夜，心里很是感概，UCG已成为我生活的一部分，虽然现在我没买PS3或X360，但是UCG仍然是每期不落，买UCG已经成为我的生活习惯了。每期看到小编的话感受小编的工作生活，我的心情也随之跳跃。

关键词236

XBOX LIVE

甚广的笑柄。这句话用法很多样，其中一种用法当然是用在游戏很出色的情况下，不过很多时候，玩家在说这句话的时候不是为了真的“拿三张来”，而是一种含蓄的抗议“千万别让我再看见”，说这句话的时候，可以是眉飞色舞的，也可以是冷笑连连的，或者是面带自嘲的，完全随语境而定。

关键词 235 黑卡

如今大作基本上有都有DLC，而DLC高昂的价格令玩家又爱又恨。但曾几何时，在网络上出现了一种带点数的账户，价格比官方的明码实价要低好几倍。这就是所谓的黑卡，其实质是信用卡犯罪，等于是盗刷别人的信用卡购买虚拟商品然后低价出售。黑卡曾经风行一时，但随着PSN被黑事件的发酵，各大游戏厂商均加大了对黑卡的打击力度，如今再使用黑卡就有被封号BAN机的危险。设身处地地为那些被盗刷信用卡的可怜老外想想，我们毫无疑问地应该支持这一举动，否则下一个倒霉的人也许就是你。

关键词 236 来福斯代尔

自从Xbox LIVE在中国普及后，派对系统、Zune等各种方便贴心的服务让LIVE成为了一个大家庭，无论是国内的机友，还是远在大洋彼岸的西方同好，大家都可以在Xbox LIVE中成为朋友。每天上线第一部就是先进派对热闹一番。这个词本是形容生活很有格调，后来更多的被360玩家使用。来福斯代尔体现了一种优越的游戏生活态度，如果你想体验真正的优越网络生活，加入来福斯代尔吧。请记住，这不是广告。

关键词 237 作弊可耻

以“作弊可耻”作为这个关键词的标题其实内心挺矛盾的，因为现在好多作弊的玩家认为自己并不可耻，他们给人的感觉就是大家都作弊我也作弊，怎么着了，有本事你掐死我。眼下厂商对作弊行为越发重视，以前玩家都是线下各打各的，现如今是网络时代，各种成就、奖杯要素需要一个公平、公正、公开的大环境，微软对于作弊者是态度坚决，BAN你没商量，你想改可以，自己线下玩去吧。PS3上则比较乱，各种靠修改拿奖杯的大有人在，目前还希望SCE可以加强整顿，不然靠作弊不以为耻反以为荣的现象会越来越严重，到时候演变成“今天，你作弊了吗？”可就太恶心了。

关键词 238 3D眩晕症

几年前，随着大型3D游戏的兴起，“3D眩晕症”这词指的是在游戏过程中应不适应快速地画面晃动而产生眩晕、呕吐等不适症状。不过随着任天堂的裸眼3D掌机3DS的横空出世，这词又多了一种解释——当一些玩家迫不及待地入手这台掌机后，却悲剧的发现，他们在开启3D的情况下少则数分钟，多则半小时，就会出现不同程度的不适症状，严重的甚至还像吸毒那样长时间四肢无力。在主机发售后不久，任天堂也发布了官方通告，建议玩家不要长时间开启3D功能进行游戏。无论如何，不管你是否适应3D画面，为了保护自己的眼睛，各位最好还是尽量少开启3D功能进行游戏吧。

关键词 239 基友

虽然无从考证，但基友这个词似乎从诞生那一刻开始，便跟它真正所代表的对象关系若即若离，如今大家对这个词的使用甚至已经完全偏离了本意，再也不是用于形容有同性恋取向的同性友人关系，而是被广泛地用于形容关系密切的同性朋友。这种词汇意义上的变更可以被认为是网络语言的特点，同一个词汇经过微博、QQ群和论坛上的使用方法演变，本身所代表的意思和内涵也得到了扩展，不再只是单纯地用于某一个方面。从另一个角度看来，这是社会风气日益开放和人们接受能力普遍提高的结果，同性恋不再被讳莫如深，关系良好的朋友甚至敢于以基友相称以表示彼此之间的信任和依赖，比起朋友和好友程度要更强烈，又不会如生死之交和知己般的狗血，人生得一基友，夫复何求。

关键词 240 无所不能的淘宝

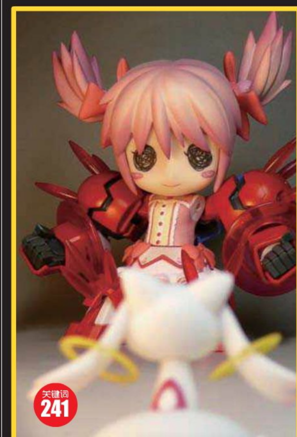
“除非有不得已的理由，否则绝对不上街，一律淘宝解决！”不想上街的理由有很多，其中工作辛劳、交通堵塞、人山人海占了很大的比重，上了一个星期的班，好容易盼来难得的休息日，却要我们把时间浪费在这些纠结的事情上，难免让人心有不甘，还有好多新作未打新番未看呢！于是，淘宝就成为了绝佳的购物途径，小到包装袋、日常用品，大到主机、电脑、电视机，随便搜一个关键词就可以出现上万条搜索结果。对于玩家来说，淘宝还可以用来购买游戏和各种宅物，比起实体店到货的滞后，似乎淘宝才是大部分玩家购买首发的最佳途径。如此看来，无所不能的淘宝已经成为了我们正常生活的一部分，也难怪有人会感慨，生活在当下，不会网购还能正常生存吗？

关键词 241 厨

原义是对自我意识过剩，自以为是目光狭窄的中学生（或者类似这种性格的人）的蔑称。经过演变之后现在是指一些对某种事物有着狂热的近乎偏执的喜爱，能做出一些常人所不能的事情的人，但另一层意思也指那些极端的，听不进反面意见的人。常见的说法是“××厨”的格式，比如只要跟《俺妹》沾边的东西就一件不落地掏钱买的九老师就是“俺妹厨”，而整天说喜欢TONY但连买个TONY巡音都要犹豫到现在的稀饭只能说是“TONY饭”。厨有两种表现，较为积极的是他们会以各种方式表达自己的爱，比如购买周边，还会向其他人宣传所爱的好处（俗称布教，当然另一层目的是拖别人进坑）。另一种极端的表现是排斥异己，或者为达目的不择手段，比如一些投票中他们会用尽各种手段进行“刷票”。不过无论他们做出怎样的行为，动机只有一个字，那就是爱。

关键词 242 拔线党

在当今的游戏界，网战要素是否丰富已经成为评价一款游戏的重要指标，但每当你在网战中激战正酣，特别是离胜利只有一步之遥时，总有那么一些不要脸的人无法接受自己的失败而选择拔线，此类人常见于格斗游戏等对抗性较强的游戏当中，更有甚者还会在拔线后发信息侮辱对手来获得心理上的胜利。有见及此，现在越来越多的游戏都加入了拔线惩罚的机制，比如最简单的扣除分数，以及在部分游戏中可以在搜索时可以选择性无视逃跑率高于一定百分比的玩家等，由此可见拔线党无论放到哪里都是让人不齿的，请广大玩家洁身自爱，远离拔线，还游戏一个公平的对战环境。



关键词 241

读者的300期寄语 风炎蔷薇：之前一直在和女友大人一起分享UCG，结果现在却是物是人非了……加油吧，油炒饭。借UCG，我要表达三个愿望：明年高考金榜题名，红袖添香，众编早日完成人生最要的成就——结婚。加油，UCG，加油，油炒饭。

更多 请词：73139.blog.163.com

关键词 243 街机

说到街机，不少人的印象还停留在环境恶劣、小混混出入的街机室中，孰不知街机业在国内外早已发展成为了有规模、有组织的一大竞技类运动。说到街机比赛，就不得不提从 2003 年开始举办的每年一届的国际性街机格斗游戏大赛——斗剧（全称：斗剧 –SUPER BATTLE OPERA–），它由日本著名街机游戏杂志《月刊 ARCADIA》主办，以多种类街机格斗游戏同时进行为特征的大赛。第一届斗剧的预选赛从 2002 年 12 月开始，在日本全国的街机室展开，街机室和地区的冠军于 2003 年 3 月在东京进行了全国决胜大会。主办方从当时的新老格斗游戏中抽选了最具代表性的七个作品作为比赛的项目，分“个人战”和“团体战”两大类。为了鼓励参赛者能广泛涉猎各种游戏类型，斗剧还制订了让玩家可以参加复数项目预选的规则。此外，由于街机格斗游戏在日本以外地区的流行，斗剧还设立了海外预选名额，从而成为世界性的街机格斗游戏大赛。

关键词 244 战翻一切

每个受人关注的新作大作出来，都会有人赞颂其“战翻一切”，其实只有真饭才会在游戏出现的时候跳出来说它“战翻一切”，一般来讲，在真饭眼中这个游戏就是该类型游戏的行业标杆和软件模版，不按照该游戏的标准制作的同类游戏就是“大逆不道”，所以其他作品理所应该被“战翻”。当然不排除某些游戏确实真的有“战翻一切”的能力，但是至少目前还没出现，顶多出现了几个比较有潜力的候补罢了。

关键词 245 最遥远的距离

如果你问我等家用机网战派，天下最遥远的距离是什么；不是天涯海角，不是生离死别，也不是“虽然我在你眼前，你却把我忘记”，而是横亘在国内玩家间的一道“天堑”——网通与电信的“网沟”，无论你的网是多么给力，就算是 20M 光纤也可以在跨越网沟后瘦身成 2M 小水管，卡得你一点脾气都没有：你明明左躲右闪却被空气击倒在地，从背后偷袭敌人却把一梭子子弹倾泻到敌人十秒前站的位置，精彩的目押连续技变成了一秒出一招的普通技演示……每次看到读者来信问：“请问怎么提高网战流畅度？”的时候，除了建议升级网速、不要开下载等等常规建议之外，我们经常会无奈地附上一条：请尽量不要跨网通和电信对战。

关键词 246 微博人生

从 2009 年开始下半年，一种名为“微博”的网络博客改变我们的生活方式，它是一个基于用户关系的信息分享、传播以及获取的平台，微博的风靡标志着现代人一种全新的交流方式，它提供给我们一个获取与分享信息的巨大网络，它的传播速度超出所有人想象。在这个全民微博时代，游戏当然与微博也有关联，你可以通过它认识更多的同好、可以寻求游戏的帮助或者买卖二手游戏，你甚至可以直接向游戏公司或者制作人的微博进行发问，一切沟通都变得无比便捷。如果有一天我们离开了微博，世界又会是怎样?

关键词 247 掰盘

当你买了一张正版游戏，拿到手之后发现玩起来完全不如自己想象中那般好玩，并且实际素质远低于厂商的宣传，那么你会怎么做? 通常我们会发几句牢骚、将其束之高阁或者干脆把游戏卖掉。不过有些玩家觉得这样还不够发泄自己的不满，于是他们将几百大洋的正版光盘一掰两半，然后拍成照片上传到网上，让更多的人知道自己对这游戏到底有多失望。虽然从某种程度上来说，这属于自相残杀的做法，玩家自身也不会因此而获得任何好处，但正是如此才越能提前出霸气和愤怒，就像一记响亮的耳光，不偏不倚地拍在厂商的脸上。

关键词 248 80 后的日常

和 UCG 一起成长起来的读者中，80 后的玩家占了很大一部分。80 后是悲情的一代，时代的脚步决定了他们必须去面对学历贬值、就业困难、房价高筑的巨大压力，同时他们也是最有生机的一代，如今正是用双手去创造属于自己生活的最佳时机。80 后的游戏记忆从 FC 时代开始，几乎经历了整个电子游戏从萌芽到全盛的过程，他们是充实而幸福的一代玩家。随着年龄的增长，80 后开始为生存而忙碌奔波，面对自己曾经那么喜爱的游戏，他们必须做出取舍，这是一个很痛苦的过程。





关键词 249 神啊请再多给我一点时间

每当游戏大潮袭来，我们总是会痛并快乐着。爱不释手的游戏需要花费大量的时间，但无奈的是，一天只有非常有限的 24 小时，而我们还得花去一大半时间去工作、学习和吃饭，所以我们只能压缩自己的休息时间来打机。用睡眠换取游戏时间的代价是，生活规律颠倒、犯困没精神、视力以及身体素质变差……日复一日、年复一年，由此造成的影响自然不言而喻。“神啊请再多给我一点时间！”我们曾无数在心中默念，但这并不会起作用，合理安排时间并保持知足常乐的心情其实才是最重要的。

关键词 250 聚会

尽管国内的玩家群体在慢慢扩大，但由于大部分玩家都是“独行生物”，并且周围也很难找到兴趣相投的好友，所以偶尔能和同好一起聚会一起交流，这样的机会就显得格外难能可贵。除了像是天下聚会这样的官方聚会，我们能参与的更多的则是玩家自发组织的小型聚会，能够联机的掌机游戏永远是聚会的最大主角，它可以让你结实更多的朋友。游戏不是目的，玩家聚会为的是交流，有着同样爱好的人凑在一起总是有说不完的话题，这无疑能够缓解生活的压力。不过遗憾的是，这样的聚会即便能给你带来忘年之交，但认识妹子的可能性依然很低，所以单身的你必须另辟蹊径……



更多 访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 上海市 马逸飞：在 300 期之际，只想说一句话，那就是“必须一定以及肯定要再看 300 期！！！”

2008~2012
硬件篇

相比 2008 年之前，这四年的家用机硬件并没有翻天覆地的变化，而掌机领域则顺利完成了更新换代，刚刚上路的 PSV 和 3DS 必将会给业界带来源源不断的生机。值得注意的是，这几年主机的周边设备发展神速，Kinect、MOVE 等一批体感控制器的兴起不仅延伸了主机本身的概念与功能，也改变了我们的游戏方式。或许在今年，下一个世代的主机大战就将打响，未来谁也无法预知，让我们共同期待四年后游戏硬件领域的另一番景象吧。

关键词 251 3DS

这是第一台将 3D 显示技术引入到掌机平台的电子产品，这也是一款支持裸眼 3D 的游戏机。任天堂再一次将游戏机的发展向前推了一大步，让这项未来技术切切实实带到了我们身边。发售前很多人对此表示担忧，同时悲观地预计 3DS 很难实现 NDS 时代那般巨大的成功，但这款异质的次世代掌机自从 2011 年春发售后，软硬件销量一直都在稳步提升。除了老任自己的看家作品，包括《怪物猎人》这样的第三方大作也频频在 3DS 平台亮相。NDS 与 3DS 的世代交接非常完美，任何面对这款掌机的质疑都已不复存在，我们要做的，只是期待 3DS 能为我们带来更多更好的游戏，仅此而已。

关键词 252 PSV

PSP 作为索尼的第一款掌上游戏机，可以说圆满甚至超额完成了使命，而它的继承者必须更加优秀，于是 SCE 在 2011 年末为所有玩家带来这台传说中的掌机——PS Vita。和 3DS 不同的是，PSV 无论是设计理念还是消费定位都沿袭了索尼的一贯标准。相比一骑绝尘的技术，PSV 的软件阵容在发售后的半年内并无太多亮点，实际销量低于人们的预期。或许我们还需要再多给它一点时间……

关键词 253 轻薄版 PS3

曾经笨重无比且发热量巨大的 PS3 终于也推出了轻薄版，正如 PS 系主机一直以来的传统。虽然最早一批出货也曾爆出过一些诸如光头与 HDMI 接口等质量问题，但总体来说，薄版 PS3 带给玩家更便利与舒适的游戏体验。新机器在游戏功能方面与老版机器完全无异，只是相比最早的 60G 厚机，接口与插槽的种类和数量还是有所缩水。轻薄的机身让玩家可以轻松将 PS3 移动或存放，而更小的噪音与发热量也无形中大大延长了主机的使用寿命，是所有玩家的最佳选择。

关键词 254 X360 Slim

X360 号称拥有十年寿命，在上市 5 年之际推出新型机也在情理之中。严格来说新型 X360 并不能叫 Slim，因为和老版相比，它的体积并没有大幅缩水，不过根据国内对 PS 系主机的传统叫法，这个叫法最终还是流行开来了。X360 Slim 的推出，让 X360 彻底告别了不堪回首的三红时代。而内置无线网卡、HDMI 接口位置调整、增加 Kinect 接口等设计，令主机性能大幅提升。当然要说 X360 Slim，就不能不提 2010 年微软 E3 展前发布会上的那惊天一送。微软大手一挥，所有来场者全部获得一台 X360 Slim，真是羡煞旁人。

关键词 255 NDSi LL

当掌机和家用机都朝着更轻便更精致的方向大步迈进时，任天堂却反其道而行之，在 NDS 诞生的五年后也就是 2009 年推出了一款名为 NDSi LL 的超大尺寸版。NDSi LL 比 NDSi 长了 3 厘米，宽了近 2 厘米，液晶屏尺更是比 NDSL 来增加了近 93%。虽然整体变大，但最核心部分的屏幕类型、分辨率和发色数没有变化。换句话说，玩家看到的整体画面被拉大，其代价是局部的清晰度会相应降低。除了硬件，NDSi LL 还新加入《大人的 DSi 训练 文系篇》、《大人的 DSi 训练 理系篇》和《明镜国语 乐引辞典》3 款内置游戏，难怪很多人笑称这是为高龄用户准备的“老人机”。

关键词 256 PSPgo

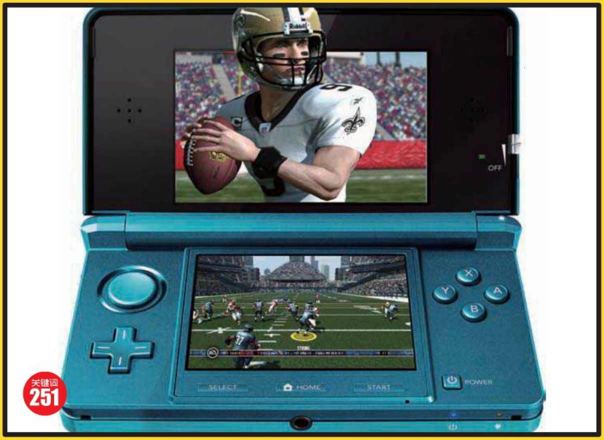
在慢热型的 PSP 获得销量上的成功后，趁热打铁的 SCE 带来了前者的进化版——滑盖式的 PSPgo。PSPgo 外形极为小巧时尚，由于取消了 UMD 光驱，所以体积较 PSP 3000 大大缩小，重量也减轻了 43%。没有光驱的 PSPgo 内置 16G 闪存和蓝牙模块，屏幕方面是 3.8 英寸的液晶屏。遗憾的是，PSPgo 可能是 PS 家族历史上销量最为凄惨的一部主机，为什么这款设计相当出色的掌机却迎来如此惨败的结局，除了操作部分的问题，其主要原因可能还得归结于索尼强制推行数字下载，擅作主张地企图以之取代实体游戏，结果证明这一步伐超出了传统玩家的接受范围，PSPgo 成为了市场的牺牲品。

关键词 257 iPhone

从 iPhone 3G 开始，这个被苹果寄予厚望的手机系列逐渐开始成为智能手机的代名词，手持 iPhone 手机的用户更是随处可见。另一方面，随着智能手机的兴起，只要利用“碎片时间”就能玩得很爽的手机游戏也逐渐受到人们的青睐。而现在的智能手机的功能十分强大，甚至能运行一些大型 3D 游戏，这让不少传统玩家担心传统游戏会不会被手机游戏取代。其实手机游戏目前还有诸多硬伤，面对传统游戏，手机游戏还有很长的一段路要走呢。

关键词 258 3D 技术

家用主机的 3D 显示技术和平板电视 3D 时代化紧密相关，从 2010 年开始，SCE 以及微软



关键词 251

更多，访问：73139.blog.163.com

陆续开始为自己的重头作品加入了对应 3D 显示的功能，尤其是 SCE，不遗余力地推广 3D 游戏显然也能带动自家 3D 电视的销售，这种一石二鸟的经营策略当然不能放过。3D 游戏比起那些较为稀少的 3D 电视 / 电影片源，更容易实现也更便于体验，以往需要在电影院中才能体会的视觉盛宴，如今坐在自家的沙发上也能获得同样的感受，何乐而不为。

关键词 259 AR 技术

AR 技术的学名为“增强现实(Augmented Reality)”，所谓增强现实，是利用计算机生成一种逼真的视、听、力、触和动等感觉的虚拟环境、通过各种传感设备使用户融入到该环境中并实现自然交互的一种技术。听上去不是很好理解，不过通俗一点解释，就是通过摄像头或者其他设备捕捉环境或者人物，以虚拟的方式让两者之前产生互动。游戏中最著名也是最早的 AR 运用应当要数 PS2 时代的 Eye Toy，不过真正被大范围使用还是最近这一两年的事情。从 PS3 的 Move 到 X360 的 Kinect，从手机的摄像头到 PSV、3DS 的摄像头，AR 技术将现实世界中的我们带入到虚拟的空间内，和另外一个次元里的人物、环境甚至怪物展开各种各样的互动，这是游戏方式的一大进步，我们不再需要控制器，因为我们本身就已经身处游戏之中。

关键词 260 虚拟对话

在科幻电影中，我们经常能看到主人公和电脑控制的人工智能进行对话，这是很不可思议的一件事情。如今这项看似非常遥远的技术也被运用到游戏中来。这款作品的名字叫做《Love Plus》，是这两年互动性最强的一款恋爱养成游戏。玩家可以通过 NDS/3DS 的麦克风和虚拟世界中的“女友”进行简单的对话交流并提升好感度。虽然类似的声控方式最早在《任天狗》中就已经被采用，但与虚拟人物直接面对面地对话交流，这还是破天荒的第一次。我们可以预见在不远的将来，玩家与 AI 之间的对话将更加真实，也会被更为广泛地应用，这将是一个必然的趋势。





关键词 261 Kinect

Kinect 是一个无法从词典上查到的词，但很快它就会被收录到全球所有知名的词典之中。Kinect 的精髓即“你就是控制器”，它打破了一切游戏法则，将《少数派报告》等科幻电影中的场景带到了玩家面前。Kinect 自发售后销量迅速突破千万大关，打破电子消费产品的销售记录。但 Kinect 也不是万能的，其中最大的问题就是对空间要求过高，这使得很多仰慕它的玩家至今也无法体验到它的独特魅力。随着 Windows 版 Kinect 的问世，我们相信，一个适合所有家庭的新型 Kinect 应该离我们不远了！

关键词 262 MOVE

从 2009 年 E3 展上的首秀，到 2010 年 9 月 15 日正式发售，关于 PS MOVE 的争议便一直存在。尽管索尼反复强调区别，但还是被指与 Wii 的控制方式过于接近，缺乏创意。当然，我们也不能无视其 1 比 1 的动作还原度和可控制在 1 帧以内的延迟，这让 MOVE 实现了更精准体感的承诺，为玩家贡献了诸如《运动冠军》、《暴雨》、《杀戮地带 3》等优秀的体感作品。或许有人觉得 MOVE 对自己而言可有可无，只能算是体感游戏体验方面的一种选择，殊不知在这一年半的时间里，MOVE 也卖出了 1050 万套，也就是说至少有一千多万人曾挥舞过那个会变色的小光球。而作为体感前辈的 EYETOY 达成同样的成绩，却整整花了五年。

关键词 263 Motion Plus

Wii MotionPlus 是任天堂为了增强 Wii 手柄的动作感应能力而推出的周边产品。早期 Wii 手柄，虽然本身也有不错的精度，玩《死亡之屋》之类的光枪游戏完全没问题，但是要进行 FPS 级别的精细瞄准还有一定困难，而且诸如《赤钢铁》、《天诛 4》这些要模拟挥刀的游戏需要很大的动作才能感应出来。渐渐地，原有的精度无法适应游戏的需求，任天堂不得不推出 MotionPlus 来实现更精细的操作。

目前对应 MotionPlus 的游戏中，最出色的作品非《塞尔达传说 天空之剑》莫属。玩家不再需要大幅度摆动手柄就能准确控制林克挥刀的方向，利用左右倾斜就能控制飞鸟的拐弯，使用弓箭也可以精确瞄准远处细小的目标。当中的感觉须大家亲身体验才能领会得到。

关键词 264 Xbox LIVE

当国内玩家还在为收费和网速在 PSN 和 Xbox LIVE 中进行抉择的时候，Xbox LIVE 早已不再是一个单纯的游戏网络服务平台了。经过近十年的进化，Xbox LIVE 已经涵盖了欧美人生活的方方面面，社交、观影、购物、体育……一切的一切都可以在 Xbox LIVE 上实现，你只需一台 X360 就可以做到这一点。同时 Xbox LIVE 也不是只能用 X360 来体验，现在 Windows、WP 手机、ZUNE 等微软的自家产品全部通过 Xbox LIVE 联系在一起，形成一个强大无比的消费体系。不过对于我们来说，暂时能做的事情也只有拿起手柄玩着游戏等待了……

关键词 265 自制系统

随着如今游戏主机的功能越来越复杂，光是能运行游戏拷贝早已不是黑客的终极目标，自制系统才是所有破解用户梦寐以求的东西。有了自制系统，不仅可以随意拷贝游戏运行，而且能运行各种自制软件，如截图、录像、金手指、免光盘 / 卡带等等，甚至还可以随意使用需要花钱购买的 DLC 内容。不过对于游戏厂商来说，自制系统无异于抢劫，

读者的300期寄语 Sangheili：五年了！我用 UCG 攻陷了初中高中老师家里 2 代人的生活。
更多 访问：73139.blog.163.com

因此不惜一切代价也要把这个潘多拉盒子关上。一般而言系统升级、硬件改动两招就足以封杀自制系统，但黑客也不会坐以待毙，新一轮魔道之争仍在继续。

关键词 266 iOS

iOS 是苹果针对自己旗下的智能手机、平板电脑等移动终端所推出的专用操作系统。它是一个封闭的系统，苹果并未授权其他移动终端生产商生产采用该操作系统的终端。苹果 iOS 和谷歌安卓两大系统终端的发售与崛起让智能手机走进了千家万户，手机游戏也因此而真正地形成了一个大规模产业。尤其是搭载了苹果 iOS 系统的 iPhone 系列手机，毫不夸张地说它的出现改变了智能手机游戏的定义，使智能手机游戏升华到了一个全新的高度。

关键词 267 黄灯

跟“三红”对应的 PS3 暴热而死的征兆，然而现在俨然已经成为了一种精神层面的存在。黄灯的原理玩家不需要知道，只需要知道过热可以导致这个问题就可以了。这个单词的象征意义更大一些，最常出现的地方是在论坛索饭和软饭吵架的时候，原来只要提到“三红”，软饭只能张口结舌，现在他们终于有了“黄灯”这个反击利器。黄灯的发病概率并不高，注意保养和通风的话很多玩家在 PS4 诞生之前是见不到黄灯是什么样子的。

关键词 268 扩张滑杆

提到扩张滑杆，想必各位都知道它是任天堂在前段时间中专门为 3DS 平台的《怪物猎人 3 tri G》推出的外置设备，目的是让游戏的操作更加舒适、人性化。这种扩展型的外置设备一直与时俱进，从以往为钓鱼类游戏专门推出的“钓鱼竿”、赛车竞速类游戏的方向盘，到近来专门为 PS3 版的《忍者龙剑传 3》推出的“龙剑型 PS MOVE 体感控制器”，种类繁多可谓应有尽有。其中有部分外设确实在一定程度上令玩家拥有更好的游戏体验，但这也从侧面反映出游戏的操作设定存在缺陷，这种缺陷或许是因为主机的限制，也有可能是因为游戏的本身，再者还可能是制作组“刻意为之”意在卖周边圈钱的结果。

关键词 269 联想 iSec

联想 iSec，中文名叫做“爱赛客”，另外它还有其他一些名字，诸如 ebox、Eedoo、联合绿动 CT510 等等。重点是，这个叫做爱赛客的东东有着 PS3 一样的外形、Kinect 一样的外设还有和 DVD 一样的遥控器，它就是第一台中国制造并面向本土市场的次世代游戏机，准确地说，厂商更希望我们称之为在线多媒体运动机。目前这台备受关注的“爱赛客”已经在国内的商场上市，独占游戏十余款（为什么要说独占？），你可以用它的摄像头外设来玩一些互动的健身游戏，或者点播高清影视节目。正如开发者所言，“爱赛客”的目标消费群体绝对不是经常玩电视游戏的人，所以身为传统玩家的你请自觉绕道。一句话，认真你就输了。（笑）

关键词 270 Xperia

从 PSone 到 PSP，索尼爱立信的制作工艺一直给追求外形的时尚人士一个惊喜，作为索宁爱立信旗下的旗舰品牌 Xperia 也是如此。冠以该 Xperia 之名的手机无一例外配有令人无比惊讶的高配置和靓丽的外表，其最新产品 LT26i 更配有 1200W 像素的惊人摄像头，发售以来受到各界人士的追捧。不过该品牌也有一个致命缺点，那就是首发之时定价过高，导致不少产品都出现各种幅度的崩值，LT26i 也没逃过这个悲惨的命运。这种现象导致不少用户望而却步，毕竟看自己花几千块买来的手机一天掉几十块，这种滋味可不好受。

关键词 271 torne

尽管在国内很少被提及，但 torne 确实是这几年 SCE 推出的最实用的 PS3 外设之一。它是一套 PS3 专用的地上数字电视收录设备，能够通过 PS3 接收和录制日本国内的数字电视节目，并且支持与 PSP 的联动。torne 的本体价格为 9980 日元，比同类产品便宜，但录制节目时需要同时购入用于存储的硬盘。可惜的是，在国内由于根本无法收到任何日本的电视节目，所以这套设备国内玩家是完全无法使用的。后来 SCE 还推出了 torne 系列新产品，同样颇受好评。

关键词 272 截图卡

“成功啦！”当你辛辛苦苦战胜强敌，或是打造一把足以震撼其他玩家的强力装备时，肯定想将此刻的画面永久保留下来，此时就到了截图卡上场的时候，你仅需按一个键就能轻轻松松截取当前的游戏截图。其实截图卡这玩意在很早以前就出现过，只不过当时一块和电视的显示效果几乎持平的截图卡价格不菲，而且对电脑配置也有一定要求，大部分玩家只能含泪放弃。随着科技的进步，如今一张带有 HDMI 接口的高清截图卡价格仅要 600 元，当然图像质量和市面上的高清电视还是有所差距，但能将你的游戏人生完整保存下来已属不易，你还挑剔啥呢？

关键词 273 Wii 平衡板

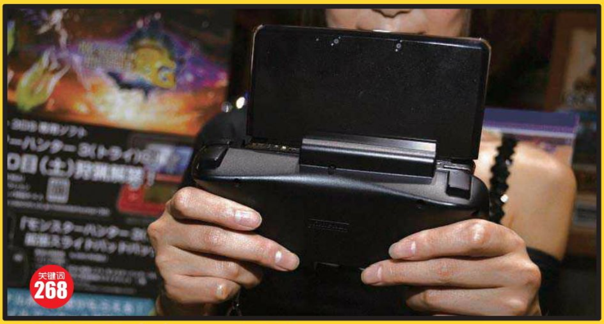
由任天堂专为《Wii Fit》和《Wii Fit Plus》开发的周边。外形类似于平常我们家里使用的体重计，能让 136 公斤以下的人站上去进行操作。《Wii Fit》与其说是一款游戏，倒不如说更像一个保健程序。利用 Wii 平衡板玩家可以测定出很多身体的状况，以及制定健身计划等。它就像一个针对现代人健康问题而推出的保健产品，虽然对传统游戏玩家的吸引力并不大，但却受更广大的男女老少青睐。

关键词 274 摇滚乐队控制器

在游戏开发商对于各种主机手柄功能烂熟于心的今天，一款游戏专用控制器还有它的市场吗？起码在光枪领域，这个情况已经完全成为过去时了，用手柄玩《COD 现代战争 3》《战地 3》和《马克斯・佩恩 3》对于玩家来说实在是再正常不过的事情，谁会想过端着一把仿真枪去和敌人对射。但是这个情况在音乐游戏领域遭到了一些变数，对于想要玩这类游戏的玩家来说，比起游戏本身，他们更需要的是成为一个音乐演奏者的“临场感”，越是能忠实还原该种乐器演奏方式的控制器便越是能让他们投入，于是摇滚乐队控制器在这个专用控制器已经式微的时代却一枝独秀地跟游戏一同配套地贩卖着，宣示着专用控制器的优点和特殊使用乐趣。某种程度上，摇滚乐队控制器向我们揭示了游戏市场的一个事实：过时的只有那些不切合用户实际需求的设备，只要切合了需求，就算是老式的商品也能够找到自己的生存之道。

关键词 275 连发手柄

连发手柄并不是最近才出现的新鲜事，但却是现今部分玩家所不可或缺的重要道具，那到底什么样的玩家最需要连发手柄呢？我想还是成就饭/奖杯迷，有不少游戏的成就/奖杯设置既简单又粗暴，但是却要花费玩家大量的时间方可取得，而连发手柄的出现解决了这方面的技术难题，只要打开连发功能，不少既枯燥又冗长无比的过程就可以轻松解决，成就饭/奖杯迷何乐而不为？现在如何利用连发手柄去更简单地协助玩家完成任务也是众编辑在撰写攻略过程中的一个重要课题。



更多访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 上海 黄恺：UCG，你是我的独家记忆，我会将你深深地埋在心底，谁也不能从我这个身体中拿走你。

2008~2012

软件篇

游戏在日新月异地变化，我们有时也会反问自己——到底什么样的作品才是我们想要的。要得出这个答案，你可能会花上几年甚至更久的时间，这往往会让人觉得乏味，甚至因此而放弃游戏。曾今的名作如今只能停留在我们的记忆中，即使再次被复制也找不回当年的感动。生活改变了我们，而我们不知不觉中也在改变自己手中的游戏。

关键词276 芒亨

“芒亨”并不是芒果大亨的缩写，而是根据《怪物猎人（Monster Hunter）》英文发音的谐音衍变出来的名词，这种以游戏原名的发音或谐音来命名的例子多不胜数，比如：杯面、银发摩丝、您家花园洗个马，你能猜到它们分别都是什么游戏吗？公布答案：《蝙蝠侠》（Batman）、《无名英雄》（Infamous）、《忍者龙剑传 SIGMA》（Ninja Gaiden Sigma）。这种命名方式并不局限于游戏，一些外置设备也“难逃厄运”，最经典的就是 X360 的体感设备“啃奶头（Kinect）”。命名的方式千奇百怪，发音/谐音命名只是其中的一种，而取原名首个字母来组成名字也是一种常见的命名方式，比如“卖黄片 =mai huang pian=MHP=《Monster Hunter Portable》”，玩家的想象力可以说是无所不能的。

关键词277 初音

没有哪位虚拟人物可以像初音一样走向世界的大舞台，从出唱片到开演唱会、从出模型到发售相关游戏，初音未来的名字在 ACG 的圈子里几乎无所不在。她改变了很多人的生活，也重新定义了电子歌姬的含义，她就是那么不可思议。很大程度上来说，初音的出现大大增加了二次元对于现实生活的浸透，虚拟世界不再是无法逾越的障碍，这是我们以前所无法想象的。这位卖萌的葱娘已经以其势不可挡的人气，为虚拟角色的逆袭吹响了号角，你准备好了吗？

关键词278 官方中文版

依稀还记得 PS2 行货宣布进入中国的那段时间，“官方中文”曾是很多国内玩家经常挂在嘴边的热门话题，而随着行货的不了了之，这个词也就渐渐淡出了我们的视野。最近的一两年，亚洲地区的正版市场日趋走上正轨，与中文版相关的新闻又重新变得活跃起来。其中最轰动一时的消息，莫过于日式角色扮演游戏大作《最终幻想 X Ⅲ》的官方中文版。对于这样一款意义非同寻常的作品，官方中文版的及时推出让国内的玩家再也不用一知半解地猜剧情，不用完全依赖攻略才能正常进行游戏，可以更好地去感受游戏剧情以及乐趣。值得一提的是，官方中文版的价格也非常合理，你实在找不到比这更好的选择。如雨后春笋版诞生的官方中文版游戏也证明了一个道理，不管是来自哪里的商家，市场永远是惟一的指向标，只要玩家有这样的消费需求，任何游戏的中文版都绝非天方夜谭，至少理论上是这样的。

关键词279 高清合集

将经典游戏高清化、把系列作品合集化。当这两种商业模式走到一起，于是产生了一种全新的游戏形态——高清合集。以怀旧的心情重温当年的感动，这是个不错的主意。但某些高清合集的背后，却隐藏着这样或是那样的猫腻。将玩家对经典作品的感情当做骗钱的理由，这无疑会召来声讨。但相反，如果能把满满的诚意注入到一款经得起岁月考验的好游戏中，玩家自然会心怀感激地叫好。高清合集诞生的因到底是因为早年的经典作品太多，还是如今的游戏市场太过贫瘠，只有厂商自己心里清楚。

关键词280 上网码

上网码系统从出现到现在一直是玩家深恶痛绝、厂商趋之若鹜，这种东西的诞生初衷就是：



想联机吗，买一手游戏吧，只有一手游戏附带的上网码才能让你联机哦。防二手能力一流，但是那些手里不宽裕的玩家售卖二手游戏的价格就打了个大大的折扣，这部分玩家对始作俑者一定恨得牙根发痒。更令人发指的是一些商家还会把上网码和登录服务器或者机器版本锁定，对于国内玩家来说，有的游戏只能选择日版或者美版，这样即使你买了一手游戏都不能用上网码，真是……我的牙根现在痒得很。

关键词281 普罗米修斯

希腊神话中盗来天火之人，被宙斯囚禁于奥林匹斯山巅受恶鹰啮咬之苦，野史中曾被一个残暴的光头解脱。不过这个单词对于国内 PSP 玩家来说并不意味着神话，而是意味着无穷无尽的免费游戏。只要你的 PSP 经过普米大神精心改造，在数十分钟的下载之后，任他是知名大作还是个人私爱都能在你的机器里以 ISO 的形式畅玩无阻。国内一个玩家一年玩的 PSP 游戏可能超过很多发达国家的孩子一辈子玩的 PSP 游戏，普米大神功不可没。

关键词282 民间汉化

很多游戏没有官方中文版，但是剧情晦涩难以理解；很多游戏的官方中文版在推出的时候显然没有考虑到众多大陆玩家的语言习惯，经常出现“娃霸托拉斯”这种让人闻之落泪的翻译。所以我们迫切地需要简体中文流畅版，这个光荣的任务就被各位民间汉化组承担了下来，这些小组基本上都是无偿工作的，成员大部分出于兴趣，汉化速度随成员生活情况变化，有时候甚至可能中途搁置。玩家有时会责备汉化组开坑，但是请想想这些人是在无偿地帮助我们，就会多一份谅解。

关键词283 丧尸风云

为了躲过审查机构的法眼，制作组拿出了屠杀丧尸的政策，杀人不行，杀丧尸可是替天行



读者的300期寄语 成都市 小妞儿：热烈庆祝 UCG300 期圆满实现！在这个惊天地、泣鬼神的大日子，我作为一名资深的游戏迷、动漫迷恭祝各位小编幸福的小日子蒸蒸日上、工作天天减、工资天天涨，能多喜庆就多喜庆。

73139.blog.163.com

道。这种死后不成仙反成怪物的玩意儿受到了大量FANS的追捧，从乔治罗梅罗的电影到近日即将发售的《链锯甜心》，各种形形色色的丧尸陪伴在玩家左右。这些丧尸大多有个特点，就是当杂兵的命，喜欢搞人海战术。尽管玩家们丧尸杀得有些麻木，但显然还是无法动摇他们在制作者心目中的受欢迎程度，你们看，那边顽皮狗不也玩起丧尸了么?

关键词284 下载游戏

听到下载游戏，如果你的第一反应是小成本、小品、不耐玩、低销量，那么我不得不遗憾地告诉你：你已经落伍了！如今下载游戏和实体游戏的惟一区别就是发行渠道不同，由于省去了物理成本，下载游戏赚的钱反而更多。如今的所有游戏主机都有下载游戏服务，在上面诞生了不少百万级作品，甚至还有不少因为太受欢迎而推出实体版的例子。除了专门开发的下载游戏外，越来越多的实体游戏也走上了虚拟货架。最迟登场的PSV，其首发游戏几乎全部都有下载版，而且均为同步推出，可见大势难违。

关键词285 最终幻想 Versus XⅢ

掐指一算，《最终幻想 Versus XⅢ》这款游戏已经公布整整6年了。依稀记得2006年5月看到《FFV XⅢ》的首段影像时那份激动不已的心情，也认为为了这么一款优秀的ARPG（至少看起来是）等上三四年也是值得的。但恐怕没有人会想到，这一等就是6年，而且、恐怕、还会、继续、等下去。漫长的等待不足以成为制作一款好游戏的借口，《COD》一年一部同样销量惊人，反观玩家们对《FFV XⅢ》的态度，从最初的期待，发展到现今的无奈与失望，可以说是SE自己把这部游戏逼入了绝境。近年来SE的运营情况一直不甚乐观，第一开发事业部要同时负责多部《FF》及《KH》系列的开发，无论是高层亦或是制作组都是分身乏术，因此《FFV XⅢ》的进度也就一拖再拖。现在的《FFV XⅢ》总会让人不自觉地将其与《永远的毁灭公爵》联想到一起，但好歹《永远的毁灭公爵》还能当成笑话来看，毕竟大多数人都没有在它身上投入过多的感情，可是《FFV XⅢ》呢？有多少人还能真心笑得出来？

关键词286 擦肩

擦肩是伴随着3DS而走红的一个名词，原理是通过Wi-Fi等无线通信手段在不影响游戏流程的前提下与附近区域内的玩家交换基本个人资料。尽管这种擦肩而过的交流形式成为现实中的朋友的概率微乎其微，但它却传递给玩家们一种“原来我不是一个人在战斗”的信息，这种与他人若近若离的距离感令时下的玩家们颇为着迷。擦肩在日本最火的时期正是日本大地震时，由于地震导致日本交通全面瘫痪，人们只能选择徒步走回家。于是不少玩家在自己的3DS中写下了激励的话语，通过擦肩的方式传达给其他人，很多人的Mii广场人数也趁此机会大幅提升。而在国内，最容易擦到别人的地方就是在各大动漫展和玩家聚会了，一次活动下来擦到十几二十人也不成问题。虽说擦到的人除了能帮忙打打《擦肩传说》之外几乎没有其他用途，但这玩意说到底就是个小彩蛋，看到周围有玩家和自己玩一样的游戏，总不免会露出会心的微笑的。



关键词287 年度版

厂商拿以前的东西再炒一把实在是玩家都快看腻的老套手段，以前搞导演剪辑版，加强版，猛将传版，现在干脆来个年度版。这种榨干游戏剩余价值的方法虽会招来部分玩家的反感，不过利益摆在那了，节操就扔了吧。现如今游戏DLC搞得风风火火，一款游戏的DLC加起来可能比游戏还贵，一款融合了所有DLC内容外加游戏本篇的年度版，只卖“998”，难道你真的不动心吗？至于之前已经花了大价钱购买的玩家们也别咬牙，有句话叫“早买早玩，早死早活埋。”

关键词288 社交游戏

社交游戏，又名SNS游戏。随着科技的发展，人们的生活水平也随之提高，但因为“钢铁森林”的出现，大城市中邻里之间的关系早不如80年代那样和谐，还不知道住了几年的邻居姓甚名啥是在正常不过的事情，相对于传统社会，人与人之间更缺少交流的空间。无聊之余，上网或许是打发时间的最好方式，而社交游戏的出现弥补了人们正常交友和互动的需求，在“偷菜”等游戏中，人们可以快速得到发泄或是认识新的好友，不少网友更是为了“偷菜”而夜不能寐。不过这种沉迷SNS游戏的行为是否真的能代替现实中的交友互动，只有他们自己才知道。

关键词289 游戏与电影

游戏与电影产业总是在不断往前跑，在以前，明显电影跑得更快一些，可现如今，两人的距离已经越来越近。顶级大作在表现上已经可以和电影媲美，各种镜头运用，声光表现包括音乐在内，为我们呈现出了至高享受。一款好游戏可以和一部好莱坞大片媲美，而游戏的优势还在于可以进行互动操作，高投资用心打造的内容保证了销量的同时，更创造了艺术。我们知道电影是第7大艺术，我们也默认游戏是第9大艺术。

关键词290 摇摇更健康

在眼球经济大行其道的今天，被简称为RY的乳摇已经不是一种特殊现象，而是一种常态。利用女性角色的性感身材来吸引玩家是众多游戏厂商的法宝之一，最典型的例子自然是“《死或生》系列”和“《古墓丽影》系列”，但如今这种现象已经变成了基本上不可或缺的要素，“《机战》系列”里头的女性机师算是乳摇的“重灾区”，一些如楠叶、拉米娅之类的角色在战斗特写里头各种“波涛汹涌”，后期甚至一些乳量并不特别夸张的女性角色也“惨遭毒手”。服务性满载，甚至不惜调整女性角色胸围来增加观赏性的《死或生沙滩排球》系列也是乳摇的头号尖兵，正统续作《死或生5》对于女性角色的脸部造型和身材都进行了改进，但该摇的时候还是“坚定不移”地发挥优良传统，继续服务玩家们的眼球。但跟乳摇领域的新贵《闪乱神乐 少女们的真影》比起来，前面提到的作品都弱爆了。这款出在3DS平台上的原创新作充分利用了裸眼3D功能对于圆球状物体的超凡表现能力，将乳摇作为了游戏的最大卖点和娱乐核心，五位女主人公个个身材火爆上围丰满，战斗时放必杀技还会有大魄力的特写动画，此时玩家只需要开启3D功能，然后就可以等着欣赏“摇弋生姿”的美景，游戏高达十几万套的累计销量也足以说明玩家对此有多满意。

关键词291 玩底盘

无论在任何时候，较真都是一件危险的事情，因为这很容易让人变得偏执，甚至变得不可理喻。但既然是玩仿真赛车的玩家，那多少都会有点儿较真的心理，不然也不会爱上这么一个游戏类型。于是当《GT赛车》真饭遇上《极限竞速》死忠，一场关于两个仿真赛车系列谁是这一类型顶尖作品的争论就在所难免。其实无论两个系列做得再好再像真车，限于技术和开发成本，要毫无破绽地还原真实车辆的每一个细节基本上是不可能的，所以对于两个顶尖系列作品，喜欢哪一个基本上就是主观感觉，偏偏总有粉丝要比出个高下来。于是各路粉丝纷纷开写轮眼，比车身素材，比内部构造还原，最后干脆比起车辆底盘来。平心而论，如果不是车技太烂，玩家在实际游戏中能够看到车辆底盘的机

读者的300期寄语 广州 JIN：在300期的到来——在这里当然要恭喜UCG的300期达成！也在往后的道路中越走越远，为玩家们带来更多更专业更第一手的游戏资讯与见解，也在这跟各小编们默默的说一句：你们辛苦了。

更多 游记 73139.blog.163.com

会少之又少，就算底盘做得巧夺天工，又能为游戏的品质增色多少？于是争论没法分出胜负，游戏乐趣和心情却也毁得七七八八了，这又是何苦。

关键词292 告别纸质说明书

玩家购买正版游戏软件后，除了获得游戏光盘或卡带本身，还有一样东西是必不可少的。特典？想得美！正确答案是——说明书！

以往配置在游戏盒中的说明书全是纸质的，有的游戏说明书厚达几十页，部分游戏的港版还会配备英文与日文的双版本说明书共两本。不过有些游戏的说明书却只有几页，更有甚者，翻开封面，下一页就是封底……游戏的说明书到底有多大用处，这个还真说不好，因为大部分人都不曾仔细翻过它……于是在PSV游戏的卡带盒中，我们没有再见到纸质说明书的踪影，取而代之的是收录到游戏卡带中的电子版说明书，只要你想，随时都可以把说明书调出来查阅，既节省空间又环保。照这样发展下去，也许有一天我们再也不会在盘盒或卡带盒中看到纸质说明书了，希望那时，我们的心中不要突然萌生一种莫名的失落感才好。

关键词293 联机王道

联机中所蕴涵的乐趣，是必须亲身体会才能了解到的。如今大部分的游戏都有制作联机相关的内容，还有大把以联机模式为主要卖点的游戏。交流、合作、对抗，联机拉近了世界各地玩家之间的距离，即使相隔万里也能毫无障碍的同场竞技。不仅如此，你还可以邀请身边好友与自己组队，与其他玩家切磋技术，那种热闹的场面足以让你忘记时间。不要再为是否值得为联机而从正这个问题感到困扰，答案是肯定的，只要你做出了决定，你就一定不会后悔。

关键词294 多账号与单账号

常规的多账号登陆一般指一些收费信息网站，因公司需要和合理利用公司资源，一般一个公司在一个收费信息网站上只办理一个会员，但需要使用这个会员账号的人很多，因此一些信息收费网站为了增加收益和满足一些客户需求，实行了多账号登陆。而多帐号对于玩家来说，最熟悉的应该就是PS3和X360的“一机多帐号”了。考虑到地域性和受众面，同一种服务并不会在所有地区的服务器上登录，玩家若想体验此项服务，那么通过同一台主机上的其他帐号就能实现，因此多帐号的好处是玩家可以通过一台机器来享受不同地区的各项服务。不过近来备受关注的掌机新秀——PSV，倒是以“个人专属掌上体验”为由，在这个提倡服务多元化的游戏时代里实行“一台机器绑定一个帐号”的单帐号反人类设定。

关键词295 合购

合购是近来非常流行的一种购物方式，深受广大玩家的喜爱。合购允许来自不同地方的客户，在不同的时间点共同购买同一件商品，参加合购的人数越多，商品的单价也就越低；对于每一位参加合购的客户来说，整个购物的过程是随时下订单，随时发货，无需等待其它人，但是又可以获得一起购买的优惠。这一理念也被广泛地应用在其他产业里，比如我们熟悉的游戏业。不过与广义的合购理念不同，常见的PS3/X360合购并没有专门的购买体制和系统，它是由玩家之间自行发起的一种购买行为，流程是先由一名玩家注册一个公用的帐号并购买对应的内容，然后由所有购买者共同分享，前提是主机系统必须支持多账号登陆。

关键词296 动画与游戏

因为市场需求，要将一部ACG作品的剩余价值挤干挖净，多元化发展成为了趋势，所以经常会看到很多动画和游戏互相改编的作品出现。作为一个故事的载体，游戏和动画都有各自的优缺点，动画能满足一些没时间玩游戏的人，而游戏能够令故事表现得更加完整。多元发展的好处除了使作品得到更多推广机会之外，最重要的是能够挣到不同用户群的钱。可能少接触动画的玩家人会觉得，这些开发成本低廉的作品定价居然比以顶尖技术开发的高清大作还贵而感到费解。但你要知道，在那个奇怪的国度上什么事都可能发生。比如刚发售不久的《俺妹 携带版》续作就能引发了数千人的大规模排队抢购。要问原因？有爱咯。

关键词297 夜店大湿

由D3 Publisher推出的文字冒险游戏《梦幻俱乐部》的简称，游戏中玩家饰演一位普通的客人，每周晚上到“梦幻俱乐部”中与众多美女服务员一起喝酒，玩小游戏增进互相的好感度，然后推进剧情。因为游戏类似于《偶像大师》推出了很多付费DLC服装，所以会被经常拿来比较。不过比起《偶像大师》那些昂贵的DLC服装，《梦幻俱乐部》的DLC倒是更能令人接受。

关键词298 乙女游戏

“乙女”在日语中是“少女”的意思，不过乙女游戏指的却不是那些游戏中全是少女的“美少女游戏”。乙女游戏专门针对女性玩家而开发，其中大部分便是女性向恋爱游戏。这类游戏多以著名的声优，华丽优美的场景和感人至深的情节博得女性玩家的青睐。深谙乙女游戏商道的光荣因涉足这一领域较早而享有口碑，不过随着乙女游戏市场的日益壮大，想要从中分得一羹的其他厂商也逐渐增多，这是玩家群体发生变化的必然结果。

关键词299 一本道

一本道为何物？几年前若是有人这样问你，想必你会一头雾水。但如果你玩过《最终幻想XⅢ》，那么答案就显而易见了。在传统的角色扮演游戏中，我们总是在城镇与迷宫之间冒险，虽然故事的发展方式大都是线性的，但玩家永远是在一个非线性且能够自由往来的世界中展开探索。相反，一本道就像一条只有首与尾的胡同，你不能回头，一路上当然也没有分支，你能做的只是在预先设定的轨道上不停走下去，直到终点。“一本道”的《最终幻想XⅢ》尽管游戏素质出众但依然备受争议，制作人显然没有搞清楚玩家到底需要什么，以致于再多的解释都是徒劳。这件事情给我们的教训就是：不管你有多大牌，游戏好玩才是硬道理。

关键词300 卡牌桌游

“桌游”在欧美地区已经风行了几十年，亦早已是风靡社会的社交活动，桌游不需要电脑，也不需要插电，只需要一张桌子，一个棋盘或者一副纸牌，时下最流行、最健康的娱乐新方式就构成了。其中不少桌游都设计得可爱有趣，又具有强烈的参与性，因此无论是男女老少都能投入其中。桌游具有文化内涵，受到人们的热切关注和积极参与，已经发展成为一种文化现象。目前城市生活压力越来越大，生活节奏太快，缺乏可以舒缓身心的自然环境，也缺少有创意的人与人互动的娱乐项目，桌游的出现解决了这三个问题，大家以游戏会友、交友。在国内，早在20世纪80年代初就有一些地方引进了桌游，并且也产生了一些相关的生产商，但是一直不景气，直到近年来的《杀人游戏》、《三国杀》、《卡坦岛》等游戏人气高涨后，各类型桌游才如同雨后春笋般地冒出来。



读者的300期寄语 圣2一瓜：多少日日夜夜都是你陪我走过，就是你，我最爱的“游戏机”。马上就要高考的我与马上就要300期的你，我顿时泪流满面……祝“游戏机”及各位编辑愈来愈好生意兴隆！

更多 访问：73139.blog.163.com

我们的300

UCG创刊300期纪念



每个人都有属于自己的“300”,“300”对于每个人的意义也各不相同。对于《游戏机实用技术》而言，300期是一个路标，是一个check point，我们写下这段文字，谨此纪念我们共同的杂志情结。

本篇特企分为“变化的300”、“活力的300”以及“我们的300”三部分组成，分别由老编辑、新编辑以及我们的读者撰写而成，游戏改变了我们的生活，而杂志将我们联系到一起，这样的缘分永生难忘。

UCG创刊300期，让我们再次出发！

统筹 九兵卫 美编 NINA

更多，访问：73139.blog163.com

变化的300 第二个4年

文：星夜

从200期到300期，大约4年时间，UCG的变化其实真是不大。除了多了一些新小编外，无论是办公室环境还是编辑部氛围，还是一切如故。每当下大雨时，我仍然要拿个破脸盆放在办公桌旁边，接住从天花板上漏下来的水；在我旁边的柜式空调还是动不动就罢工；还有我的电脑还是专挑截稿临近时罢工，不把人搞吐血绝不罢休；我们的网络也是一如既往地保持龟速，这4年中国家庭平均带宽的提高与它毫不相关；编辑部楼下的快餐店换了一波又一波，但糟糕的味道始终如一。而曾被评为编辑部年度头号头疼事件的“厕所排队现象”也没有丝毫缓解，更是随着编辑部隔壁新公司的进驻而愈发紧张，厕所的卫生条件也每况愈下。

杂志编辑是一个高流动性的行业，游戏杂志更是如此。自己也想不到，在UCG一晃就过了8年。记得当时刚来的时候差不多是赶上100期，然后是200期、300期时间说快也快，但是回首当年，却也有恍若隔世的感觉。就个人而言，变化最多的还是过去4年，在这4年（以下略去一万字）于是就变成了每天准时下班回家的家庭男人。其实凡是到UCG的小编通常都会经历这两个阶段：首先是孤家寡人阶段，每天吃喝拉撒都在编辑部里，偶尔睡在编辑部的也有。这时的形象通常是蓬头垢面，身上散发着宅男的味道（其实就是多天不洗澡的味道）。然后会在某个时期，众人发现其突然变得行踪诡异，呆在编辑部的时间逐渐减少，呆在宿舍的时间也在减少。更重要的是整个人的形象变得光鲜整洁。再然后大家就发现其光荣脱团，搬出宿舍开始过二人世界的新生活了。过去4年，无论是新小编，还是已经离开的小编，脱团或成家立业的着实不少。想当年，我刚到UCG时，有女友的貌似只有老编一人，真是时光荏苒，想想那时编辑部里的全光棍阵容，那是多么纯洁的青葱岁月呀！



▶几年前编辑部外面的接待室，如今这里已经变成其他公司的地盘。

300期自访

文：胜负师

（以下采访中“胜”代表我，“我”代表胜负师）



我：老胜你好，300了，有什么感想吗？

胜：哦，300啊？This is Sparta！！！

我：喂，正经点儿！

胜：咳咳，“师太”了。终于到300期了，大家都不容易啊！无论对于辛苦制作杂志的工作人员，还是坚持购买杂志的读者，都是如此。

我：是啊，没记错的话，老胜你在UCG也待了十年了，在你看来，从200期到300期之间，编辑部最明显的变化是什么？

胜：UCG一年是24期，一百期就是四年零两个月，哇，四年啊，我的青春……

我：我劝你还是合作一点，九老师正等着收稿子排版呢！

胜：好吧，我错了。说到编辑部四年来的变化，最明显的应该还是人员的变动。正如学友在歌中唱的那样，“伤离别，离别虽然在眼前。说再见，再见不会太遥远。”每当有共事多年的战友离开，免不了有些伤感，不过除了少数几个出国深造的哥们儿，其他同学后来还是在各种场合见过，大家一起把酒言欢，畅谈人生。再者干游戏这一行转职不容易，转来转去多半还是在游戏圈子里，在国内外的各种活动中偶遇老同事也是常有的事。更重要的是，他们中的大多数人都还心系组织，正所谓“生是UCG的人，死是UCG的死人”，要么为杂志建设发展出谋献策，要么依然给杂志或是专辑供稿，正如我在诗中所写的那样，“他们曾经来过，但却从未离开”

我：我擦，你可别装什么文艺范儿，刺死个人！

胜：OK，那我接着说。其实老编辑走的时候总有百般不舍、万般无奈，只是这世界变化快，人做为社会中的个体总有身不由己、随波逐流的时候，希望读者朋友能够理解和尊重他们的选择，让他们能在大家的祝福中远行。另外我想说的是，接过下一棒的新人在一开始难免会有不成熟的阶段，也希望大家能给他们更多包容和成长所需的时间，毕竟想成为一名合格的编辑需要付出很多努力。

我：是啊，每次看到拼劲十足的新同事，都让我觉得年轻了好几岁！

胜：现如今，年龄最大的80后都三十好几了，一本追求活力与变化的杂志必须有新鲜血液的补充，才能形成良性循环。欢迎90后青年才俊/女能够加入我们的大家庭，我这个大叔很愿意陪同勇敢的少年一起创造奇迹！

我：那这四年时间里，你自己有什么变化吗？

胜：我嘛？生活中最大的变化是小胜的出生，为人父的快乐与纠结都细细品尝了。还有就是势不可挡的中年发福现象，和几位老同事一样都到了该减肥的时候了。工作中的变化比较多，四年前由我牵头和大家一起制作的《PS3专辑》如今已经出到第18辑，目前转交由九老师负责，风云人物洛克也客串负责过一两次。由于工作重心的转移，我负责了七八年的《游戏·人》也交给星夜同学去统筹，相信他们都会成为出色的掌门人。游戏方面，了解我的朋友应该都知道，三年前我步入奖杯殿堂，现在已经是一个重度奖杯迷，8000多个奖杯便是8000多个美好时刻。专注于游戏，并令其成为自己的事业，真的是一件非常幸福的事，我想只有这种感觉是这四年多来一直没有改变的吧。

我：好吧，那让我们一起努力，相约在400期！

读者的300期寄语 Drake：高考前一个最后一个周末想起来三百期大庆马上就要到了。以前总想着三百期大庆我高考，现在终于要来了，紧张与兴奋并存。现在贴上买了四年的UCG和买了仍处于吃灰状态的PSV……哈哈，高考求保佑……复习去鸟！

blog.163.com

四年1周期

文：纱迦

这几天总有人问我：现在回想 200 期是个什么感觉？每次我的回答都是一样的：“你现在想想北京奥运会那会儿是什么感觉，我现在就是什么感觉。”

对于一本半月刊杂志来说，100 期就是 4 年零 4 期，接近一个奥运周期。4 年时间对于游戏界而言变化可比体育界要大多了。要知道在本世代主机之前，平均 5 年不到就会迎来一次更新换代。2008 年春的时候，本世代卖得最早的 X360 才上市两年有余，PS3 和 Wii 只有一年时间，至于去年才卖的 3DS 和 PSV，在那个时候连传闻都没有。真是不知有汉，无论魏晋了。

2008 年的时候，编辑部本世代三大主机拥有量中以 Wii 为最多，X360 其次，PS3 最少。那个时候 PS3 还处于绝对的下风，日厂一窝蜂地往 Wii 和 X360 上移植东西。当时《未知海域》还没出名，《战神》也没上 PS3，PS3 只能靠《MGS4》这一个大作撑场，因此当时编辑部里买 PS3 的人不多。PS2 当时还有不少游戏推出，200 期杂志上就有一个凉宫游戏的攻略，深受好评。掌机方面，诞生三年左右的 NDS 和 PSP 已经风靡编辑部，当时的情况和现在有点类似，NDS 占据绝对优势，PSP 凭借少数游戏苦苦支撑。当时 PSP 在国内的流行程度不亚于如今的 iOS 设备，在公车地铁上经常能看到玩 PSP 的人。

200 期时编辑部最流行的游戏是《COD 现代战争》，这款游戏从 2007 年夏天的公测开始，就一直是编辑部的人气王，直到今天本作也是高烧不退。不过当时众编对此作的热衷程度足以用疯狂来形容，只要是不晕的人都能拿起枪冲锋，其中仅十转就有两人，我是 X360 版一转，PS3 版六转，投入的时间估计有 500 小时。当时编辑部里以家用机玩家居多，像《怪物猎人》玩的人倒不是很多，现在想来还是特别怀念的。

200 期的时候我已经开始追求成就，但远不及现在这么投入，当时的成就点数还不到 3 万点，如今这个数字已经翻了 7 倍。编辑部当时除了我之外基本上没有追求成就的人，只不过《降世神通》这种神作还是人手一千的，比起现在一大群人联机打成就的感觉少了很多。而当时追求奖杯的人数量为零，这也没有办法，要知道奖杯系统在当时还没被设计出来呢！一想到这点，所有的奖杯迷恐怕都有沧海桑田的感觉吧？（笑）

4 年时间，说长不长，说短不短。写着 300 期感想，不知不觉又想到 400 期。不知那个时候又会是什么情景呢？不过有一点是可以肯定的，那就是我们对游戏的热爱永不消逝。



▲PSV到的当天，只有一个《真・三国无双NEXT》，大家敬我是无双总帅（笑），就把拿第一个PSV奖杯的殊荣给了我。每台新主机推出之日，都是我们的节日。真心期待接下来的100期中又会出现哪些新主机。

循着脚印、一路走下去

文：九兵卫



▶生活太过充实，这几年惟一困扰我的就是睡眠太少的问题，那句话怎么说来着？——只要给我个支点，我可以在任何地方睡着。

从 200 期到现在，自己来到编辑部已经过去四年多的时间，这四年的变化实在太大，以至于我需要时不时低头确认一下自己的脚印，这能使我找到自己的目标，继续踏踏实实地一路走下去。

【来到编辑部的脚印】

刚来到编辑部那会儿，觉得曾经那么遥远并且只在书上才见过照片的小编，一下子都变成活生生的真人站在我的眼前，就像是在做梦。更飘飘然的是，这些亲切而可爱的编辑，竟然和我成为了同坐在一个办公室里上班的同事！花了几个月的时间，我总算让自己接受眼前的事实，直到今天我都会在想，如果当初不是一个偶然的机会让我通过编辑部的应聘，那么我应该还在几千公里之外的陌生城市里对着 UCG 的攻略打机，而现在我却来到了编辑部，成为了这里一员。

【成为编辑的脚印】

第一次看到自己的小编名印在杂志上，第一次有读者来信向我提出问题，这种满足感不言而喻，你甚至会忍不住去再撇上几眼，没事儿也会偷着乐，这让我实实在在感觉到自己身分的变化。你对游戏的观察与认识，不能再停留于单一的层面，你必须强制自己获取更多更全面的信息，然后用最易懂的文字将你所知道的一切重新整理成文字图片。关键在于，你的一字一句、哪怕是一个非常微不足道的错误，也会被几万倍、十几万倍地放大，这意味着更大的责任，我必须时时提醒自己。

【游戏媒体的脚印】

通常来说，编辑的工作大部分时间都是在办公室里完成，但有时候你也需要走出去以制作更加直观的文字报道，比如 E3 和 TGS。3 年前自己第一次站在 TGS 的会场内，那种感觉就像是站在海啸面前，巨大的信息冲击从身边涌来，让你喘不过气（也或许是兴奋）。手中的相机一下子变成了战斗的武器。作为来自中国的游戏媒体人，我第一次感到骄傲与自豪。

【天下玩友的脚印】

走出编辑部，来到读者的身边，大家能热情地将我当作朋友，这是我来编辑部这四年达成的最大的成就。一个人的脚印汇成天下玩友的脚印，只要能为着这个目标做点什么，一切的努力都是值得的。300 期，我们都还在路上。

更多，访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 risik：本人是天津女玩家，买UCG快100期了，希望rp爆发，在300期留下自己的足迹。祝游戏机实用技术越办越好，一直到自己的400期，500期……

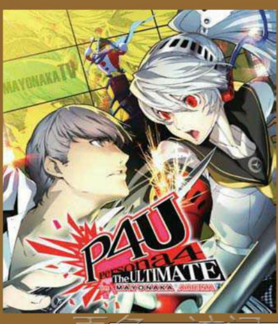
活力的300

对自我的挑战

文：狼来了

生活需要目标和梦想，没有梦想和目标的人生，就是无的放矢，缺少方向，就像轮船没有了舵手，旅行时没有了指南针，会令我们无所适从。而本人在学生时期的梦想，便是成为本刊的一名编辑。来编辑部工作已有一年多的时间，期间做过许多攻略，不过由于涉猎的游戏范围较窄，因此绝大部分的攻略都是偏格斗、动作类的游戏，其余的类型则较少接触。虽说尺有所短，寸有所长，人生的诀窍在于利用自己的长处来给自己的人生增值，不过每个人都有巨大的潜能，兴趣是成功的基石，人生是一个成长的过程，也是一个不断学习的过程。人不能疏于学习，而应该不断激励自己勤奋学习，在学习中不断提升自己的能力，不断求新求变，不断磨炼自己，不断超越自己，这样才能更适应竞争日益激烈的社会。在我看来，游戏也是学习的一种，只不过方式不同而已，因此从第二年的工作开始，本人尝试了许多以往基本没有接触过的游戏系列，比如近期的《忍者龙剑传3》和《虐杀原型2》，虽然它们仍旧是动作类游戏，但对从未打穿过任何一作"《忍龙》系列"的作品以及没有玩过《虐杀原型》的我来说却是一项不小的挑战。

在往后的日子中，本人会尝试更多不同系列、不同类型的游戏，做到对自己以及读者负责，并保持勤奋敬业的原则将更多实用的游戏攻略带给大家。



▶与时俱进，请各位期待《女神异闻录4 午夜竞技场》的详尽攻略。

梦想

文：华尔兹



从读者到编辑总有种说不出的感觉，小时候的确有过成为编辑的梦想，不过想想毕竟不现实，一度作罢。毕业后在想，是否在这个社会中选择一份自己一点都没兴趣的工作，浑浑噩噩度过，拿着固定的薪水，重复着枯燥的劳动，被生活压垮，离自己的兴趣爱好逐渐远去努力，一次不会有什么损失，如果不去做可能留下的只会有遗憾，抱着试试看的心情投稿，如今实现了愿望。总有人说兴趣成为职业是悲惨的，其实不然，只有真正感兴趣的内容才会让人投入热情去完成。也希望各位读者不要放弃自己的理想，有什么就放手大胆去尝试吧，付出后收获总是会有的。

如今国内游戏界的情况大家知道，我们想做的正是为热爱的游戏事业出一份力，虽然微薄却也是在不断努力中。借此感谢各位读者的支持与督促，来编辑部1年多，对工作要领也逐渐在掌握中，我们会努力为大家呈现更加精彩的内容，感谢。

勇于尝试，拓宽视野

文：伽蓝

记得与杂志结缘是在17期，应该算是老读者了吧？最初接触杂志时还小，什么职业规划对我来说简直就是天荒夜谈，只记得UCG的出现切实地为我提供了一个存放对游戏的爱的空间，即使身边没有志同道合的伙伴，却仍能感到有万千玩家在我背后为我打气，一晃十数载，没想到今天已然是一名编辑。记得当时出于对UCG的憧憬尝试对杂志投稿，真正被采用时可谓受宠若惊，也以此作为契机走上了撰稿人的道路，此后攻略制作愈发得心应手，当时的目标是拓展涉猎的游戏类型，使自身对游戏的适应性更强，如今这一点早已做到，但真正成为编辑后深感仅仅擅长撰写攻略是完全不够的，借助单位所给予的机会，我开始尝试制作影像内容，跟随老编采访游戏制作人等全新的工作，通过实践中学习，希望自己有一天也能成为独当一面的编辑。

我一直相信，玩家需要的，就是我们需要做的，这不仅是我未来努力的方向，也是我们制作杂志内容时的基本理念，来编辑部已半年有余，但目前编辑部资历最浅仍非我莫属，半年下来，学到的很多，不懂的更多，在今后的日子里我会尽最大的努力为同样热爱游戏的你呈献更加实用的内容。

工作狂自述

文：金馆长

接到试用通知的时候很兴奋，大概跟某明星的铁杆粉丝收到明星私密见面会通知是一个感觉。虽然我来之前一直对"游戏编辑的工作好轻松啊，就是每天不停玩游戏"这种说法嗤之以鼻，但是这里的工作强度还是比较超乎预期的，就算是玩游戏也能玩得很累，毕竟不比家里，你不能开开心心沏一杯茶坐在沙发上慢慢细品游戏的每个环节，玩到兴致尽了就去休息，时间紧迫的话只能一个劲往前赶进度。不过当然我在这里不是抱怨累的，只是想说，只要你习惯了，这种忙碌碌的生活也比较适合年轻人。



▲这个混杂着痛苦和快乐的表情很适合形容截稿后的小编。

采访Ryan Payton先生的时候他曾经说

读者的300期寄语

707176544@qq.com：小学五年级的时候开始买的第一本……现在我都大三了，大学都要毕业了……我是看着你们的杂志长大的，你们带给我了太多回忆，太多说不清的情结……

更多游戏：73139.blog.163.com

他有过连续几天不眠不休赶工的经历，但是他没有抱怨不人道，从他的表情可以看出他很怀念那个有“激情和活力”的年代。年轻人有着用不完的精力和活力，最可惜的就是没有一个合适的地方使用，如果年轻的时候还不能找个地方燃烧自己的话，等年纪大了必然会后悔。所以我选择成为工作狂，一半可能是逼迫，一半绝对是自愿。

而且在这里当个工作狂比在其他地方好，因为这至少是在为你喜欢的东西卖命，有时候遇到好游戏加班到第二天上班的时候还真不觉得累，因此这里黑眼圈虽然数量不少，但是很少听到像隔壁公司那样一边加班一边骂街的，大多数时候倒是盯着浓重的黑眼圈兴高采烈地跟别人介绍这游戏有多神。

从撰稿人到编辑

文：宇宙人



▲制作《塞尔达传说 天空之剑》的攻略时虽然吃了不少苦头，但对我来说也是非常宝贵的一次旅程。

记得成为编辑之前我曾当过一段时间的撰稿人，也在游戏论坛中也发表过一些攻略，那时候我可以选择玩我喜欢的游戏，写我擅长的文章。比如我擅长做攻略，我可以只选择我感兴趣的游戏来写，我可以不用费尽心思去找新游戏新情报，我也可以不用在乎某台主机或者游戏这周卖了多少份。我只要在限定的时间内将游戏通关并完成写作就可以了。现在回首起来确实是一段很自由的时光，但自己终究只是井底之蛙罢了。成为编辑之后，虽然不得不去尝试那些没接触过，或者浅尝即止的游戏，也不得不去写一些自己并不擅长的文体。不过也正因为这份工作，我的眼界才真正得到开阔，很多本来无法吸引到我的游戏原来是也有着独特的魅力。每一款游戏都像一个风格各异，却又无比神奇的世界。

编辑给我的感觉就像导游一样，攻略就像旅游手册，新闻前线就像新旅游点情报，虽然路要靠大家自己去走，想去哪些世界中冒险也只能有玩家决定。但困惑的时后我们能告诉你想要的宝藏在哪，迷路的时候能为大家指引方向，当然也能像此刻一样，闲暇时光与大家分享一下感受。因为，我们都是游戏世界的冒险者，我们有共同的经历，有共同的话题可以交流。虽然我的文笔依旧乏善可陈，但我依然会尽力提高自己的能力，并且大家一同在游戏世界中成长。

制作更实用的攻略！

文：铃

曾经还是一名读者的时候，每次能拿到最新一期的UCG心里就充满了满足感。身边有共同兴趣爱好的人不多，或者说是相当少，而UCG就像是随时陪伴着我的知己，通过它，我能了解最新的咨询，还有详尽的攻略研究。如今，我已成为UCG的一名编辑，明白了每期杂志的字里行间都凝聚着制作人员的汗水和付出，虽然有时会觉得有点辛苦，但读者的期待与监督总能提供源源不断的动力。

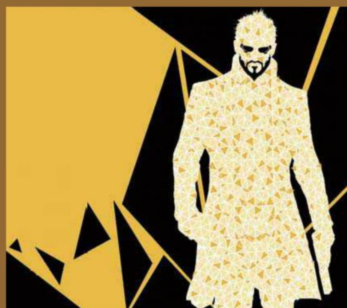
制作攻略究竟应该用怎样的语气才合适？我一直在思考这个问题，严肃认真和风趣幽默到底哪个效果更好，毕竟两者都有各自不可替代的优势，经过一番考虑，本人决定偷偷地将它们结合起来（－_－b）。过于风趣的攻略容易让读者找不到重点，特别是流程中一些难点的位置；过于严肃又会显得文章太过死板，让人昏昏欲睡。于是就平时严肃偶尔吐槽好了，你快要睡着了吗？突然一句吐槽把你的瞌睡赶跑！以上的想法曾在“荣誉连环刀”（《荣誉勋章》）中首次实践，在读者的肯定中悄悄保持，近期吐槽最多的应该就是“生化小浣熊”（《生化危机 浣熊市行动》）了，毕竟本作满满的槽点不吐简直愧对制作小组。

在今后的日子里，本人一定会加强修炼，努力将更有帮助性的攻略和研究呈现给各位读者，同时也希望读者大人们能一如既往地支持UCG！

游戏编辑，新写作方式

文：稀饭

“写作是一种终生计划。”，我所钦佩的一位网友曾经如此说过，这句话令我深感认同，自从要尝试用自己的笔触来描绘这个世界的万事万物、脑海中的思绪和幻想以来，用文字来充实自己与表达情感已经成为了我日常生活中的一部分。但写作也分为很多种，从初中生到高中生再到大学生最后成为社会人，我体验过许多种写作方式，日记式的私密情感宣泄，小说式的夸张想象表达，微博式的生活碎片记录，还有散文式的凌乱思绪独白。它们都各有特点，但似乎还没有哪一个比得上我来到编辑部后体验到的写作方式带给我的震撼。游戏编辑的写作方式不单单是一种文字表述，也不只是一种行文风格，而是一种独特的生活方式，一方面我过着常人眼中令人羡慕的日子，天天都在打游戏度日，另一方面，经常需要加班完成的大量任务又似乎在提醒我，这份工作并不是那么简单。娱乐与劳作的界限在这份工作中变得模糊，我不能再简单地把私人生活和工作割裂开来单独对待，而是要过上一种崭新的“游戏人生”。维持这种生活需要远超我想象的激情和付出，但能够收获到的也是我从前无法想象的快乐。这份工作带给我的体验注定是我一生无法忘怀的记忆，如果说写作是一种终生计划，游戏是一种终生爱好，那游戏编辑，就是一种终生职业，在这份工作里学到的东西，将会伴随着我度过人生中余下的所有时光。



▲《杀出重围 人类革命》是来到编辑部后制作的第一个家用机游戏攻略，过程有苦有乐。



▲《死亡岛》把喜欢玩丧尸题材游戏的我也吓了个半死。

读者的300期寄语 **桂林 廖航**：看来地球人已经无法阻止哥继续购买UCG了，在此300期来临之际，特发去贺电：祝UCG300达成！销量节节高！早日改周刊！（改旬刊先……这个可以有……）

更多 访问：73139.blog.163.com

我们的300

传说300

文：莱娅

人生中第一个和 300 这个数字扯上关系的除了游戏碟价格之外，就是游戏时间，说实话我也只能想到游戏时间，而第一个游戏时间 300 小时以上的，便是 PS3 版《薄暮传说》。

2009 年的暑假，坐在柳州开心吧里边翻着最新一期 UCG 边吃着物美价廉的炸全鸡，注意到了《薄暮传说》PS3 版的新闻。到了国庆节，难得回国的父亲带着我一起到离文慧桥不远的游戏店抱回了首发的 PS3 港版薄机，一个星期后我用存了三个月的私房钱买到了 PS3 版《薄暮传说》的港版碟，这是我自己存钱买的第一张 PS3 游戏。

当时已经是面临高考修罗场的高三生，加上住校，每个星期能回家的时间只有二十四小时不到，除了睡觉和吃饭，剩下的时间都交给了 PS3 和《薄暮传说》，断断续续地玩到了高考结束，才一周目通关。当我利用高考结束后的暑假，进入二周目把隐藏迷宫全踏破的时候，已经 300 小时了。而至今，已经开始玩四周目，游戏时间已将近 500 小时

将近四年，以《薄暮传说》为契机，深入地了解了这个系列，之后便沉迷了下去。为《无尽传说》和《圣洁传说 R》写前线狙击时简直高兴到了极点，能够像这样把自己所深爱的系列传达给读者们是无比兴奋的一件事。

我接触家用机的时间较短，高二下学期开始买 UCG，直到大二的现在只有差不多四年，而能够像这样和大家一起畅谈各种游戏、为自己感兴趣的游戏写下文字却是在四年前无法想象的事。一路走过来的四年少不了 UCG 的陪伴，UCG 现在已经踏入了 300 期，真心希望 UCG 能够越做越好，用编辑们的文字把游戏的乐趣继续传达给五湖四海的读者们。



游戏与影像

文：江城子



这次的主题关键字是 300，我想了想自己的游戏生涯中，跟 300 有关的还真不多，MV 也没做到这个数字、remix 曲目更没有这么多；不过自己创造的格斗游戏连技数量倒是超过了 300 套。多年前我曾组建过一个名为 GVCU 的格斗游戏连技小组，目的就是制作各种格斗游戏的连技教程。事实上，这个小组的成立跟 UCG 有着很直接的关系。

由于年代久远，我已经不记得那期杂志的具体期号了，只记得是在 2001 或 2002 年里某一期的附赠光盘里，收录了一个《拳皇 2000》的连技 MV，背景音乐用的是当时最潮最热的 nightwish 和 linkinpark 的曲目，激烈的音乐和漫天飞舞的连技让我看得眼花缭乱。虽然以前一直都很喜欢打连技，但从来没想到《拳皇 2000》的连技有了那么大的更新强化，几乎是重新定义了连技的概念。当时我就看傻了，觉得 UCG 的小编们实在太神了。从这以后，我就有了自己做连技 MV 的想法；我要超越 UCG 上的那个 MV。

可谁知道呢，做连技 MV 的障碍是一重又一重。首先是不知道用什么软件来做非线性编辑，也不知道用什么软件来录制。好在模拟器不断强大，winkawaks 自带的 rc 录制功能，总算解决了录制问题，然后很意外地接触到了简单的视频编辑软件。我一直觉得自己很幸运，总是能碰到一群志同道合的朋友一起来做喜欢做的事情，GVCU 这个联盟也是如此。最开始只有几个人，后来慢慢发展，居然也有了 40 多个连技精英；连技也从模仿别人到自己开发；虽然一路走来，有不少口水战之类的不和谐音，但当时我们一直在坚持努力着，还是很开心；然而后来随着岁月的流逝，好多朋友都不再玩游戏了，GVCU 也已不复存在。

前不久我做完《街霸 VS 铁拳》、《拳皇 13》的连技 MV 后，有朋友在 qq 上和我感慨：你居然还有心思做这些啊？听到这话，我倒是比他还感慨：曾经的战友，现在已经被生活给磨平了，已经没有了曾经的那种执着与坚持；游戏对他们来说，好像只是一段回忆、一种过去的象征。我没有放弃，并不是因为我的生存条件好，而是真的放不下对游戏的那种热爱。

UCG 走到了总 300 期，这是一个让我觉得无比开心的事情。在记者嘟咧呃和美编一刀兄的帮助下，本人荣登了 298 期 UCG“中国力量”栏目，很多朋友看到后都给我发来了祝贺，其中有一段儿是这么说的：“一个人只要一直在为自己所坚持的事情努力，那么总是会成功的，今天看到你的专访，就是最好的证明。”我觉得这句话对 UCG 来说也是一样的。所以，我祝 UCG 以后越做越好；300 是一个里程碑，我期待着下一个里程碑的到来。

读者的300期寄语 内蒙古 东方的冬瓜：UCG的300期，也是我们的300期，一路走来，辉煌已属于过去，前方惟有希冀（前方惟UCG）。

更多访问：73139.blog.163.com

狩猎

文：光之虹

300，一个整数。小的时候家里人总喜欢给我买一些例如《唐诗宋词 300 首》、《经典少儿作文 300 篇》这样的书籍，这些书导致我曾经一度认为 300 是一本书的极限标题，唯一能打破它的标题除了《十万个为什么》以外几乎没有别的。只可惜这次要说的 300 在我这里代表了更多的含义。

有关于“300”的故事是出现在游戏《MHP2G》中，300 头轰龙，这款游戏对我的生活起到了某种意义上的改变。我进入怪物猎人的世界稍微晚了一些，《2G》开始的时代才算是认认真真开荒打怪，在那段时间几乎所有的 PSP 玩家都会玩《MHP2G》，我也不例外，基本上除了上课和吃饭睡觉的时间之外，所有的精力都投入到这款难度大、操作高的游戏中去了，同时我也靠着这游戏认识了一群志同道合的朋友，并且每天在联机平台彻夜打猎，当然这里面也包括我师父。我一直认为我师父是一个有极高天分的玩家，同样的任务、同样的装备，他却能比周围人玩的好得多。《2G》里 G 级的雪山轰龙，他能单区在 5 分半将轰龙搞定并且使用的是保守打法。自从他录出那个视频之后，我便走上了一条磨练的道路，而这一个 300 也就应运而生。为了超过我师父，我杀了 300 头轰龙，而且这个数字在那个时期依旧每天在上升。可惜的是，直到 WII 版的《MH3》发售，我也没能超越我师父，而轰龙，也杀够了 600 之上。现如今猎人战队中的老队员们已经散了，我和师父也是偶尔才在 QQ 上说几句话，说的话题无非是关于节假日的时候他是否会来到我所居住的城市，和我们几个关系最好的队员一起吃口饭，聊会天，玩会游戏。

从 2008 年《2G》发售到今天已经过去了 4 年，现在的我们在各自不同的生活中忙着各自的事情。可是，我们唯一没有变化的共同点就是热爱游戏的心情。是游戏把我们聚集在一起，再从网络到现实，然后让我们成为无话不说的朋友。我还记得我师父在组建战队时说的一句话：一款游戏可能不会玩一辈子，但是一份友情却可以保存一生！

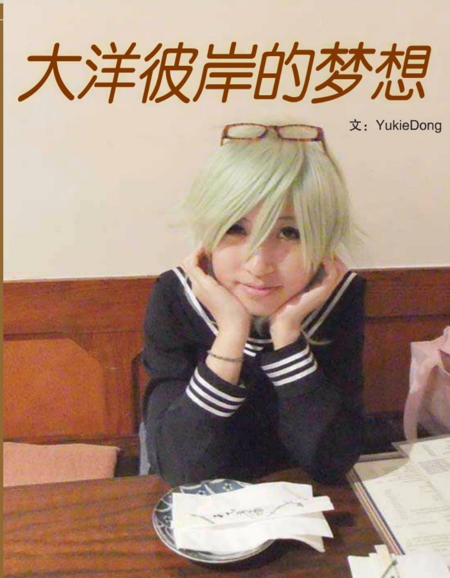
UCG 已经到了第 300 期，这距离我认识这群靠着游戏生活的人们也有了 3 年多的时光。有的时候回过头看看，不禁感叹时间过的是如此之快。今年是我举办帝都天下聚会的第 1 年，是我加入阳光成员的第 2 年，是我大学生活中的第 3 年，同样今年还是 UCG 距离 200 期纪念之后的第 4 年。人的一生之中不知道要经历过多少个 4 年，我期待着 4 年之后的生活，期待着 4 年之后的游戏，期待着 4 年之后的变化，但我最期待的却是下一个 4 年之后的 UCG。

期待着它会改变生活。



大洋彼岸的梦想

文：YukieDong



在美国的玩家中流传着一句来自《龙珠 Z》的名言，叫“Power level over 9000！”，就是“战斗力超过 9000!”的意思。当老美们在被牛 X 的东西闪瞎时，他们就会嚷嚷着喊出这句话。

300 的平方就是 9000，哦不，是 90000，好吧细节不要在意啦，反正 300 就是很厉害的意思就对了！今天是 UCG 第 300 期出刊的日子，300 本杂志，承载着太多的儿时回忆和游戏情愫。

和大多数人一样，我和 UCG 的初次见面，是在下课后经常去逛的报摊上，我在那里见到了 UCG 的创刊号。拿起来随手翻了翻，正巧有我在关注游戏的攻略，出乎意料地感受到了一种满满的爱和快乐，就很激动地买下了。那时候，因为大环境对游戏和玩家的误解和打压，我之前看的一些游戏杂志开始变得“中规中矩”了，这种情况直到 UCG 出来时才有所改变，创刊号中洋溢着对游戏的真正热爱，厚厚的攻略，游戏设定背后的文化研究，风趣幽默的编辑。这些带给我的感觉就是“Power level over 9000！”

之后每期 UCG 上总会有我喜欢或想玩的游戏的攻略和资讯，我就一直买，时间长了就有了感情。那时候有很多游戏想玩，但是毕竟时间有限，钱也不多；所以看攻略就成了我不用游戏机也能“玩到”游戏的方式。后来每月买 UCG 也成了我那时候必做的功课。有时候考试就在眼前，家里人看得紧，我就把书藏在外套里运到书房去；或者晚上睡觉时把门锁上（女孩子的正当理由），再把藏在床底下的杂志拿出来看，搞得跟地下工作者一样。对我来说，UCG 可能是和电视游戏界一起成长的一本历史书，也是我和游戏世界的交流窗口。小时候比较内向，除了游戏店里卖游戏的大哥哥以外，我和其他玩家的交流也就只有 UCG 了，每次看杂志的时候，我就知道有那么多和我一样的玩家啊。看着大家的投稿，我就觉得自己并不孤独了。

就这样体验着一部又一部的大作，和其他人一样梦想着有一天能在自己最爱的 Square 工作，或者是其他任何的游戏公司，无论是画 CG 也好，写程序也好，或者只是做个砌茶倒水的女仆，只要能看到大家制作游戏就心满意足了！但生活往往事与愿违呀，我没有能进到游戏公司里工作，但现在从事着的 ACG 演唱活动，其实也是沾着边儿的啦！

UCG 今天 300 期了，对于这本伴随我长大的杂志，我要献给她最美好的祝福：Best wishes to UCG and all her fans.UCG,Power level over 9000!

创刊三百期纪念专题

读者的300期寄语 Prisca：作为我毕业论文惟一的参考书目，不顶不行啊！祝贵刊越办越好！

更多，请访问：73139.blog.163.com

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

1998年，《游戏机实用技术》诞生于业界的盛世之中。那一年，日本有9款游戏销量突破百万；那一年，家用机游戏厂商们都赚得盘满钵满。也是在那一年，E3展举办了首届“游戏批评家大奖”；美国互动艺术与科学学院举办了第一届互动成就奖，宫本茂跻身名人堂；同年英国的电影与电视艺术学院也举办了第一届BAFTA互动娱乐奖。两大全球权威机构的这一举动标志着游戏终于被承认为“第九艺术”，游戏从过去人们传统印象中的“玩具”走入了大雅之堂。

在1998年，还有众多知名游戏系列诞生，有多家将成为业界中流砥柱的游戏公司成立，有多部备受关注的新主机上市。这是游戏产业激情燃烧的一年，也是令人怀念的一年……

1998 我们共同的起点

起点1 与我们共同成长的游戏系列

1998年是日本游戏产业的巅峰期，PS已全面成熟，机能潜力已被挖掘殆尽。这一年诞生的许多大作基本代表了32位机时代的最高水准。PS将日本游戏业带入了3D时代，许多软件商趁此机会大量打造全新原创游戏，PS成为日本原创游戏的黄金时代。另一方面，当时的欧美电视游戏产业虽然远远落后于日本，但是PC游戏业的造星运动正达到顶峰。很多对后世影响深远的PC游戏都诞生于1998年，而这些游戏后来随着PC单机游戏业的没落而转移到家用机，并以其更尖端的技术超越日本，成为业界主流。纵观1998年诞生的原创游戏与热销大作，不难发现其中大多是在欧美大受追捧的游戏，游戏产业向西方演进的历程大概从那时起就已经注定……

潜龙谍影

1998年9月，一款画面并不十分精美的游戏让世人看到了将游戏变成互动电影的可能。

在《潜龙谍影》诞生之前，《最终幻想VII》、《生化危机》等游戏通过大量穿插CG动画彰显了PS时代大容量CD-ROM的优势，给玩家以电影般的视觉冲击力。但这些游戏中的“电影”部分与“游戏”部分是基本分离的，前者完全靠播片，与后者的视觉效果天差地别，造成游戏过程中视觉上的巨大落差。《潜龙谍影》大胆采用全即时演算的游戏画面，从实际画面到剧情部分完全靠PS十分有限的3D画面处理能力，从人物到场景充满了方块与马赛克，刚见识了《生化危机2》等游戏的CG画面，乍看《潜龙谍影》，难免会觉得这画面有些粗糙。但是当你融入这个惊心动魄的特工世界，它那精彩的镜头剪辑与桥段设计会让你感叹这才是游戏业的未来。

1UP网站认为，《潜龙谍影》不仅影响了《分裂细胞》、《刺客信条》等潜入类游戏，更影响了《COD》等重视电影化表现力的FPS大作。《潜龙谍影》最大的意义在于：它是一款真正以电影的思维制作的游戏，与其他为了视觉需要而穿插CG的游戏不同，它的整个游戏过程就是一部互动电影。当你操作坦克般控制里昂在浣熊市街头杀丧尸、当你选择指令让克劳德请出召唤兽时，你大概不会将其与某部电影联系起来。而当你在屋顶上与利奎德的直升机对轰、在实验室里遭遇半机械忍者灰狐，你会有一种置身电影之中的强烈刺激感。将电影的镜头与动作设计和游戏的互动性完美结合，这就是《MGS》给后来者们留下的参考意义。

《MGS》这种电影化游戏注定只能诞生于小岛秀夫那样的狂热影迷之手，他因为日本电影行业萧条而无法实现自己的电影之梦，但是却通过游戏业达到了在日本影坛绝无法达到的世界级高度，对全球游戏开发者在电影元素的应用方面起到了启蒙作用。《MGS》并非潜入类游戏的缔造者，就是其前身《Metal Gear》也不是。在游戏设计方面，多年前的《Metal Gear 2》已实现《MGS》的大部分创意，但游戏画面从2D点阵图进化到3D多边形的同时，也将这种游戏的潜力全面发挥。原本《MGS》是预定于3DO平台上发售的《Metal Gear 3》，因为Konami所在的神户市发生了阪神大地震，以至于项目延期。此后业界局势变化，PS迅速崛起，《Metal Gear 3》变成了《潜龙谍影》，发售时间随之推迟到1998年。本作在日本发售后，销量只有75万套，在那一年的日本游戏销量榜上排名15。但在欧美发售后引起轰动，媒体综合评分超过94分，销量超过600万套。IGN与《PSM》杂志将其评为“史上最佳PS游戏”，《PC Magazine》将其评为“史上最具影响力10款游戏”之一。





读者的300期寄语 jojoshui：UCG创刊时，我还是一名高中生；如今300期了，我已经成了一个四岁孩子的爹；感谢UCG陪我走过这么多年。

更多访问：73139.blog.163.com

今日《MGS》

由于日本游戏业的没落，多数日系游戏系列如今在国外的影响力都在降低，只有《生化危机》、《MGS》等仍然获得欧美玩家的狂热支持。随着硬件性能的提高，讲究电影化魅力的《MGS》更加如鱼得水。PS2 时代是《MGS》的巅峰期，《MGS2》销量超过 700 万套，其中欧美两地销量达 600 多万套，超过《最终幻想 VII》，成为日本第三方在欧美有史以来最畅销的游戏，此记录至今未被打破。小岛秀夫凭借《MGS》成为继宫本茂之后国际知名度最高的日本制作人，如今已被晋升为 Konami 副社长。

截至 2012 年 3 月，《Metal Gear》全系列累计销量超过 3100 万套。主系列 4 部正统作品的 Metacritic 综合评分全部在 90 分以上。《MGS4》至今仍是本世代主机销量最高的第三方独占游戏，销量超过 560 万套。《MGS4》已经将小岛秀夫对电影化的追求发挥到极致，

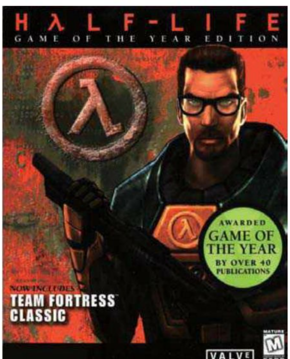


不过太长的过场动画时间被认为不适应业界的发展趋势。目前"《MGS》系列"正在往提高动作性的方向发展，《潜龙谍影崛起》交给擅长动作游戏的白金工作室开发，未来的《MGS5》应该也会大大提高互动性，将长时间的过场动画变成可互动的动作桥段，某些方面可能会融入《COD》式片段。这正是小岛秀夫不断向欧美 FPS 大厂取经的原因。

半条命

1998 年的感恩节是一个让 FPS 玩家们感恩的日子——在这一天，他们最好的礼物就是刚刚被摆上商店货架的黄色盒子，上面印着一个戴着眼镜的战士，在他旁边写着希腊字母"λ"——这是一个将在 FPS 历史上留下深刻印记的符号。

Gabe Newell 曾是微软的技术骨干，他的薪水足以让他这辈子过上富豪般的生活，但他却选择离开微软，走上坎坷的创业路。1996 年 8 月，他在自己的婚礼上宣布创立 Valve。他和同样来自微软的 Mike Harrington 用自己积累的资本招兵买马，并从 id Software 那里购买了《雷神之锤》引擎的授权，用于开发其首款游戏。他们将这款游戏命名为《半条命》！这本来是一款以史蒂芬·金的恐怖小说为原型的恐怖游戏，并参考了《毁灭战士》。后来随着引擎的大幅改动，游戏主题也有很大的改动。



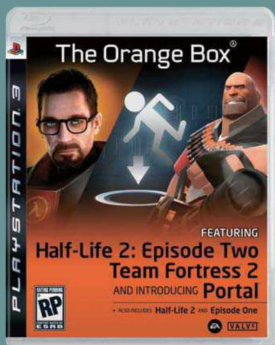
1998 年 E3 展，本来名不见经传的《半条命》击败众多实力大作，捧走了"最佳 PC 游戏"和"最佳动作游戏"大奖。此后几个月，它逐渐成为这一年最受期待的 PC 游戏之一。在某些方面，《半条命》与同年的《MGS》对后世有着共同的影响——游戏中有许多精心制作的预设剧情桥段，本作的故事全部靠这些片段来讲述，而在这些剧情的展开过程中，玩家始终以主视点对游戏进行操控。这对于如今的 FPS 来说简直是天经地义的，但在《毁灭战士》、《雷神之锤》等游戏一统天下的当时，却成为破天荒的重要创新。此外，本作中没有传统的关卡之分，而是以更具故事性的章节进行划分。

作为史上最具影响力的 PC 游戏之一，本作总共获得了 50 多个"年度最佳游戏"大奖，Metacritic 评分高达 96 分，累计销量高达 930 万套。它曾被 GameSpy 和 PC Gamer 评为"史上最佳游戏"，2008 版的《吉尼斯世界记录》将其收录为"史上最畅销的 PC FPS 游戏"。



今日《半条命》

国内很多玩家初次听说《半条命》，可能不是因为这款游戏本身，而是因为它的一个 MOD——《反恐精英》！加拿大的一个业余游戏开发者用《半条命》的游戏开发工具包制作了《反恐精英》，因其令人上瘾的网战乐趣而风靡全球，拥有了数千万玩家。Valve 利用《半条命》及其多个人气超高的 MOD 游戏建立了高度活跃的网络社区，后来更是以此为基础，趁热打铁推出了自己的在线游戏发行平台 Steam。如今 Steam 早已成为 Valve 的主要盈利渠道，拥有 4000 万用户，最高同时在线人数超过 500 万，拥有 PC 数字游戏发行市场约 7 成的份额，每年为 Valve 创造的收入将近 10 亿美元。不过正是因为 Steam 的过于成功，Valve 不需要继续靠"《半条命》系列"赚钱，以至于与前作相隔 8 年，《半条命 3》仍然音信全无。在这 8 年时间里，Valve 倒是增强了对家用机的支持。《半条命 2》推出了家用机版，后来推出的"橙盒版"还意外成就了一款实验



性质的小游戏——《入口》，该系列在游戏开发者中的口碑甚至要高于《半条命》，一二两作销量也都在 300 万以上。

读者的300期寄语 景龙：最早看游戏机的时候，还是一百多期，岁月如梭，光阴荏染。要说真的有什么要对游戏机说的，恐怕还是"谢谢"吧。感谢你陪我走过高中的岁月，感谢你陪我走过大学的人生，感谢你带给我无限惊喜和欢笑，没有华词美句，一句"谢谢"，已然足够。

虚幻

1998年是FPS的革命之年，这一年诞生了两个FPS新系列，开创了此类游戏的未来。这两个游戏系列就是《半条命》和《虚幻》，前者代表了FPS游戏设计的革命，后者则是FPS的技术革命。

在1998年之前，FPS是id Software的天下，不仅id的游戏最流行，其他的流行作品也要使用id提供的引擎。在马里兰州的一个小镇，几个年轻人想要挑战id，他们的目标是创造出超越id的技术。这家公司叫做Epic Games，整个公司只有3个人。他们在网上召集同好，聚集了一个十几人的团队，这些伙伴分散在世界各国。他们给自己的游戏取了个平庸的名字，叫做《虚幻》，而他们的游戏引擎就叫“虚幻引擎”。

当时id的《雷神之锤II》是PC游戏的画面标杆，但id的这些游戏虽有出色的室内场景，却忽略了户外场景。《虚幻》最强之处是拥有当时最令人惊叹的户外3D场景，不过它所需的硬件配置也比其他游戏更高，最低配置要求是奔腾166MHz处理器以及16MB的内存。本作也是最早使用多层贴图的游戏之一，能更逼真呈现物体的材质细节。当玩家靠近物体足够近的时候，高清晰度的细节贴图就会逐渐显现，玩家会发现本作中的金属、石头等物体表面在近看时不再是模糊一片。这是一种革命性的贴图应用方式，对游戏画面的进化有至关重要的意义。以id为目标的Epic也做好了将“虚幻引擎”对外授权的准备，在引擎中加入了不少易用的强大功能，包括碰撞侦测、AI、网络与文件系统管理等。



1998年5月，《虚幻》发售后引发了游戏引擎市场的地震，多家游戏公司宣布将使用“虚幻引擎”开发游戏：3D Realms宣布放弃雷神之锤引擎，改用更高级的虚幻引擎开发《永远的毁灭公爵》、Warren Spector宣布将用虚幻引擎开发《杀出重围》。在两年间有18款名气不小的游戏使用虚幻引擎制作，还有一些教育、建筑、文化等领域的机构购买了虚幻引擎……游戏引擎市场上的巨无霸由此崛起！

今日《虚幻》



◀“虚幻引擎4”的实际游戏画面代表了次世代主机的标准。

1998年《虚幻》与《半条命》陆续上市后，FPS游戏市场形成了id、Epic、Valve的“铁三角”。此后十几年，id的影响力日渐式微，最终被Bethesda收购；Valve向着网络发行的方向发展，在引擎技术方面实力稍逊；而Epic逐渐成为游戏引擎市场的霸主。这在很大程度上应归功于Epic对游戏业发展趋势的敏锐判断——2002年推出的“虚幻引擎2”开始强化对家用机的支持，此后针对家用机内存较小、硬件限制较多的特征而不断改进，逐渐成为人们开发家用机游戏的首选。而随着PC单机游戏的没落，以及家用机游戏开发成本的提高，购买专用引擎开发家用机游戏的厂商越来越多，虚幻系列引擎的主战场转向家用机。此后更是因为Epic与微软的强力合作，“虚幻引擎3”成为高清时代的引擎技术标准，几乎所有主要游戏开发商都有使用“虚幻引擎3”开发的游戏。引擎授权费收入早已远远超过游戏收入，成为Epic的主业。而“《虚幻》系列”本身已失去存在感。目前Epic正全力开发“虚幻引擎4”，Epic CEO Mark Rein说：“今年虚幻引擎4公布时将让所有目睹者震惊！”

彩虹六号

1996年，著名军事小说家汤姆·克兰西与英国海军上校Doug Littlejohns合伙创办了“红色风暴娱乐”（Red Storm Entertainment）公司。一年后，这家公司推出了首款挂上“汤姆·克兰西”之名的游戏——《汤姆·克兰西之政治风云》（Tom Clancy's Politika）。但是真正让“汤姆·克兰西”之名响彻业界的是1998年发售的《彩虹六号》（Rainbow Six）。

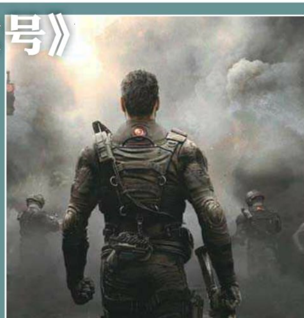
当时的多数FPS游戏无非是“移动准星，见人就点”，而《彩虹六号》引入了战略要素，是第一款真正的战术FPS。在游戏中，玩家不仅要眼疾手快、枪法如神，还要有耐心、有小心翼翼的战术策划。本作原来是以美国FBI人质营救队为主题，后来为了配合汤姆·克兰西的新书《彩虹六号》，本作就被改成了反恐题材的战术射击游戏。不过在游戏发售时，汤姆·克兰西的小说都没写完，造成小说与游戏版的故事有所出入。不过玩家对于本作故事如何并不关心，全新的战术射击与多人合作模式才是其最大的魅力。每次行动前的战术策划、行动时的多人配合，都让军事迷们耳目一新。从此“汤姆·克兰西”与“彩虹六号”成为军事游戏玩家们的重点关注对象。



育碧于2000年收购了红色风暴工作室，并接手了“汤姆·克兰西”品牌，此后继续打造了《幽灵行动》《分裂细胞》等品牌，成为育碧的摇钱树。

今日《彩虹六号》

从“汤姆·克兰西”首款作品发售至今已有15年时间，相关游戏为育碧创造了数十亿美元的销售收入。《彩虹六号》始终是其中最重要的游戏系列之一，迄今已发售了18款游戏。过去“《彩虹六号》系列”是以PC平台为主力，直到2006年的《彩虹六号 维加斯》开始，家用机成为该系列的主力。不过在2008年的《彩虹六号 维加斯2》之后，该系列暂时偃旗息鼓。目前正在开发的《彩虹六号 爱国者》预定于2013年发售，将会是一款充满道德争议的作品。不过本作据称已被推翻重做，可能会继续延期。



读者的300期寄语 tlb820211@sina.com：05年第一次买了UCG，从此与UCG结缘，7年之间一本不落。可以说UCG已经成为我的良师益友和生活的一部分。希望以后能看到第500、第1000期杂志。

更多 访问：73139.blog.163.com

寄生前夜

金碧辉煌的歌剧院里，一身红衣的梅丽莎·皮尔斯在舞台上引吭高歌，当旋律逐渐转向高潮，台下观众突然全部发生自燃，除了一名身着黑色晚装的年轻女子——她叫阿雅，是纽约警局的新人。那一天是圣诞前夜，一场将危及全人类的生化变异灾难由此开始。

《寄生前夜》给人的感觉就像开始时的那段歌剧一样，优雅而阴郁。如果说同年发售的《生化危机 2》是一部节奏紧凑的电影，《寄生前夜》可以说是一部剧情更丰富的电视剧。游戏根据同名小说改编，以 RPG 的游戏进行方式融入了大分量的剧情，同时又结合 AVG 的动作元素，成为 RPG 与 AVG 结合的经典范例。这是 Square 全盛时期的产物。当时 Square 的目标就是将所有流行的游戏类型 RPG 化，《寄生前夜》就是受《生化危机》启迪而制作的恐怖 RPG，当初打出的口号是“映画 RPG”。本作由 Square 王牌制作人坂口博信亲自执导，野村哲也担当人设，并启用了一批好莱坞的 CG 动画制作者，采用 Square 擅长的“静态 CG 穿插大量 CG 动画”的制作方式。与《生化危机 2》相比，本作在大多数时候画面镜头较远，人物比例显得相对较小，更接近于《最终幻想 VII》等 RPG，在氛围营造方面比起《生化危机 2》有所不及。但是因为能显示更大的场景，因此也有更丰富的探索要素，整个纽约就是玩家的舞台。

充满创新的战斗系统也是当时 Square 旺盛创作力的表现。Square 擅长的 ATB 系统与玩家对阿雅的实时操作完美结合，游戏过程中既有丰富的武器与能力可用，又不乏动作性。RPG 中的升级和探索乐趣也是一样不缺，这一切通过“线粒体”这个关键词巧妙联系起来。本作发售后仅在日本销量就突破百万，在当年的日本游戏销量榜中排名第 7，全球销量达 190 万套。从此阿雅·布莱尔成为 Square 的又一个招牌角色。









今日《寄生前夜》

1999 年 12 月，Square 在 PS 上推出了续作《寄生前夜 II》。该作在镜头处理上更接近于 AVG，战斗系统也更接近 AVG，CG 场景更加精美逼真。不过游戏销量降低到 110 万套。此后随着恐怖生存游戏热潮消退，《寄生前夜》也不再有续作计划。直到 2008 年，Square Enix 才宣布制作手机游戏版《寄生前夜 第三次生日》，此后确认该作转向 PSP。可惜 PSP 的《第三次生日》只能说是一个低投入的游戏，几乎变成了一款纯粹的射击游戏，全球销量仅 40 万套。



异度装甲

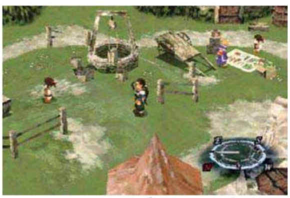
1998 年不愧是 Square 最辉煌的一年，虽然这一年没有《最终幻想》新作发售，但 Square 接连打造的几个原创新作都获得大成功。这时的 Square 简直是优质大作的代名词，每出一款新作都会获得热烈追捧。这一年 Square 还与 EA 合资成立了 Square Electronic Arts，共同在美国发行游戏，不用再通过 SCE 发行美版。这一年发售的《异度装甲》(Xenogears) 就是通过 Square EA 在北美发行，其庞大深邃的世界观很快成为业界话题。

《异度装甲》是与《最终幻想 VII》同时期开始开发的游戏，曾被内部称为“里 FFVII”。当时的构想时《FFVII》正篇采用静态 CG 背景，而“里 FFVII”则是采用全多边形 3D 画面。后来坂口博信认为本作的故事对于《FF》来说太复杂、太黑暗，于是劝说高桥哲哉将本作改为原创新作，其代号为“Project NOAH”，项目由 Square 第三开发部（《圣剑传说》制作组）转移到第四开发部（《超时空之钥》制作组）。



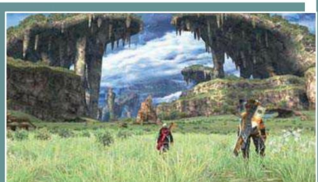
《异度装甲》最为人称道的地方，是它极具深度的剧情。高桥哲哉为之创造了恢弘的世界观，从创世之初直至时间的尽头，科幻与宗教大胆融合，极有极度发达的高科技文明，又有奇幻的神秘世界。剧情方面有大量的伏笔，融入了临床心理学、生物学、哲学以及多种宗教理论。不过本作在画面上有些吃亏，全 3D 的画面无法表现恢弘壮阔的场景，给人的第一印象就是远不及《最终幻想 VII》般华丽，而且可自由变化的视点也让习惯固定视角的日本玩家很不适应，甚至产生晕眩感。此外 2D 的过场动画总给人以有些廉价的感觉，在大作气质方面有所欠缺。

原本 Square 高层答应高桥哲哉只要《异度装甲》销量超过 100 万套就出续作，但它在 1998 年的实际销量是 89.2 万套，不过全球销量达到了 119 万套。尽管如此，坂口博信的《最终幻想》电影版动用了公司的太多资源，《异度装甲》的续作计划因此被取消，高桥哲哉因此愤而辞职，带着他的“《异度》系列”策划案投奔 Namco，打造了“《异度传说》系列”。



今日《异度》

高桥哲哉离开 Square 后，在 Namco 的资助下成立了自己的 Monolith Soft。由于《异度装甲》只将他构想的剧本实现了一小部分，因此他决定将剩下的剧本进行修改之后变成另外一个新系列——这就是为 PS2 开发的《异度传说》三部曲。该系列有着同样错综复杂的世界



更多，访问：73139.blog.163.com

观背景，但是受版权所限，其故事、角色乃至画面风格都截然不同。PS2 版《异度传说 第一章 力之意志》曾是首款采用单面双层 DVD 的 PS2 游戏。可惜该系列三部曲的销量加起来也只不过与《异度装甲》相当。2007 年任天堂从 NBGI 手中买走了 Monolith，接着为 Wii 开发了《异度之刃》。在很多 JRPG 都变得“一本道”的今天，《异度之刃》以其巨大而广阔的场景、高度的探索自由而备受赞誉。高桥哲哉将本作的游戏世界形容为 MMORPG 般的巨大广阔、面积与日本相当。欧美媒体对本作更给予绝赞，IGN 认为它是“本世代的最佳 JRPG”。事实上，本作的 GameRankings 统计平均分高达 92.39 分，在 JRPG 的历史上排名第二，仅次于 2000 年的《最终幻想 IX》，高于《最终幻想 VII》等绝世经典。

勇者斗恶龙 怪兽篇

在 1998 年，全球最流行的掌上游戏机并非 Gameboy，而是 Bandai 的电子鸡。在电子鸡和《口袋妖怪》等游戏的推动下，“育成”概念大热，所有游戏厂商都打起掌上育成游戏的主意，Enix 也不例外。以国民级 RPG《勇者斗恶龙》为题材，以“育成”、“收集”为主题，充分集合流行要素的《勇者斗恶龙 怪兽篇》注定大卖。1998 年 9 月 25 日发售的《DQM》首部作品《特瑞的仙境》



销量高达 235 万套，从此《DQM》成为 Enix 在掌机上最大的摇钱树。

《DQM》虽然被不少人认为是跟风之作，但它本身有许多创新之处。配合系统可能是其最大亮点，将不同的怪兽进行配合，会产生更强的小怪兽。每一次配合过程都令人充满期待，配合的可能性之多难以计数，往往是充满惊喜。此外本作的随机迷宫、大量的隐藏要素都使其拥有极高的耐玩度，可爱的怪兽们也为《DQ》招徕了低龄的新玩家群。正是因为《口袋妖怪》、《DQM》等游戏的相继上市，才为 GB 带来了第二春。在 PS 最辉煌的当时，销量最高的软硬件却都是来自任天堂。1998 年《口袋妖怪 黄》与《DQM》分别位列日本软件销量榜的第一和第三名，GB 也多次力压 PS，站上硬件销量榜首。

今日《DQM》

自从《特瑞的仙境》大获成功，《DQM》一直立足于掌机平台，而且总是坚定地站在任天堂阵营。据说当年开发《DQM》的部分原因，就是因为《DQVII》叛逃 PS 后，Enix 社长有意继续与任天堂保持良好关系。所以即便后来《DQVIII》选择了 PS2，《DQM》仍然忠心耿耿地跟着 GBA 和 NDS，并未叛逃到 PSP。作为 Enix 与任天堂之间的一根重要纽带，《DQM》的持续热卖为后来《DQIX》降临 NDS 做了铺垫。目前“《DQM》系列”已推出 7 部作品，每款销量都在百万以上，3DS 的《特瑞的仙境 3D》虽然只是一代的重制版，相信也会有令人满意的销量。更重要的是，本作的出现可能预示着未来“《DQ》系列”也将全面登陆 3DS。



起点2 与我们共同成长的游戏公司

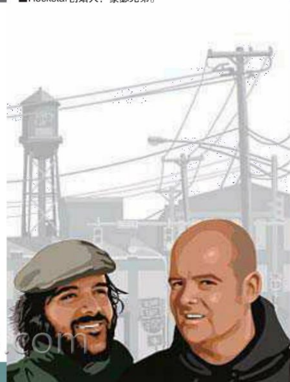
当今的家用机游戏产业主要由十余家游戏发行商控制，而这些发行商绝大多数是创立于 1990 年之前。随着游戏产业规模的膨胀，普通人想通过白手起家跻身到大发行商的行列越来越难。不过，1990 年代是游戏开发商的创业黄金期。id Software、Epic Games、Valve 等顶尖开发商都是诞生于 1990 年代，他们在名义上虽然只是开发商，但是收入规模却不见得比发行商小。1998 年业界也诞生了不少鼎鼎大名的顶尖游戏开发商，其中有 Rockstar、Level-5 等跻身到发行商行列的，也有 Polyphony Digital、Clap Hanz 等由第一方出资建立的，他们至今仍是业界的中流砥柱。

Rockstar Games

在 1998 年之前，萨姆·豪瑟（Sam Houser）与丹·豪瑟（Dan Houser）只不过是一对热爱嘻哈音乐的兄弟，梦想着在流行音乐的世界里闯出一番名堂。他们的母亲曾是小有名气的性感艳星，父亲是伦敦一家爵士乐俱乐部的管理人，他们仿佛天生就要与娱乐业打交道。但他们从未想过，自己未来既不是演员也不是歌手，而是闻名世界的游戏制作人。

因为热爱音乐，豪瑟兄弟想尽一切办法进入音乐公司。后来他们成功进入索尼旗下 BMG Music 的英国分公司，专门负责在英国寻找有潜力的音乐人。但是当星探的日子并不是他们想像的那么有趣，很快他们就厌倦了当前的生活，他们希望寻找新的机会。1993 年，BMG 在英国成立了游戏部门 BMG Interactive，豪瑟兄弟认为游戏是与嘻哈音乐一样的新兴“酷文化”，所以他们主动请缨，加入了这个游戏部门。其实他们做的事情和之前差不多，只不过从挖掘新人变成挖掘新游戏。不久他们发现了苏格兰的一家叫做 DMA Design 的游戏公司，他们开发的 PC 游戏《竞速与追击》跟摇滚乐一样叛逆，玩家可

■Rockstar创始人：豪瑟兄弟。



更多，访问：73139.blog.163.com

以在城市街头随便抢车，到处横冲直撞，与警察对峙——这款游戏后来更名为《Grand Theft Auto》，豪瑟兄弟认为其极具潜力，所以就签下了代理合同。这款游戏在 1997 年发售，引发社会争议的同时也获得了不错的销量。

在 DMA Design 再接再厉开发《GTA2》的同时，美国的 Take-Two 收购了 BMG Interactive，这家分公司被更名为 Rockstar Games。那是在 1998 年，随着公司所有权的转移，豪瑟兄弟跟着搬到了他们所热爱的纽约。而苏格兰的 DMA Design 随之更名为 Rockstar North。

那时没有多少人知道 Rockstar，更没人知道豪瑟兄弟。《GTA》是 DMA Design 的作品，出自 David Jones 之手，在外人看来，豪瑟兄弟只不过是负责发行的商人而已。他们首次参与游戏制作是为《GTA2》拍摄了一段真人演出的 8 分钟宣传片，通过这次经历，他们对游戏创作产生了浓厚的兴趣。



David Jones 是《GTA》之父，但使之风靡全球的却是豪瑟兄弟。他们在纽约总部指挥 Rockstar North 制作了《GTA3》，丹·豪瑟亲自担任编剧，而萨姆·豪瑟担任执行制作人。利用 PS2 的性能进化，他们大胆提出将《GTA3》进化到 3D 时代，创造一个让玩家为所欲为的虚拟世界——“沙箱式游戏”从此诞生。

《GTA3》原本只是 2001 年的一款普通大作，但是到了 2002 年人们进行销量盘点时，惊讶地发现最畅销的游戏不是《潜龙谍影 2》、《光环》、《GT 赛车 3》、《最终幻想 X》等呼声超高的大作，而是画面简单、人物形象有些扭曲的《GTA3》——它不仅是 2001 年最畅销的游戏，而且销量是遥遥领先，成为 PS2 的首款千万级大作。此后《GTA》风暴一发而不可收拾，《圣安德里亚斯》成为 PS2 惟一的两千万级巨作。

如今 Rockstar 仍然是业界的超级摇滚巨星，它的每一款游戏都堪称精品。尤其是进入高清时代后，Rockstar 的作品具备了更深层次的文化内涵，《GTAIV》、《荒野大救赎》、《马克斯·佩恩 3》……Rockstar 的精品层出不穷。每一年你都可以有很多个类似于《COD》的 FPS 大作可玩，也许其中大部分游戏都给你差不多的游戏感受，而 Rockstar 的每一款游戏都有其独特韵味，这种韵味正如 Rockstar 的企业气质，是一种让同行仰望的明星风范。

Rockstar Games旗下工作室

Rockstar Japan：创办于 2005 年，负责 Rockstar 作品的日文版制作。

Rockstar Leeds：创办于 2004 年，之前主要负责制作掌机版《GTA》，包括《自由城故事》《唐人街战争》等，近期制作的是 PC 版《黑色洛城》。

Rockstar Lincoln：1999 年创办于英格兰林肯市，主要负责游戏测试与本地化制作。

Rockstar London：创办于 2005 年，近期与温哥华、多伦多等工作室合作开发了《马克斯·佩恩 3》。

Rockstar New England：创办于 2008 年，前身是 Mad Doc Software 公司，开发了 X360 版《学园坏小子》。

Rockstar North：Rockstar 的主力工作室，负责《GTA》主系列的制作。

Rockstar San Diego：创办于 2003 年，原名 Angel Studios，他们开发了 Rockstar 本世代的通用引擎 RAGE，并缔造了《荒野大救赎》，是地位仅次于 Rockstar North 的重要工作室。

Rockstar Toronto：创办于 1999 年，原名 Rockstar Canada，开发了根据同名电影改编的《战士帮》，以及 PC 版《GTAIV》。

Rockstar Vancouver：创办于 2002 年，前身是 Barking Dog 工作室，近期主要负责了《马克斯·佩恩 3》。

Level-5

1998 年，当玩家们还在为 PS 层出不穷的大作而眼花缭乱时，游戏开发者们提前看到了游戏业的未来——在东京召开的 PS 第三方会议中，日野晃博看到了 SCE 内部演示的 PS2 雏形。那时的日野晃博只不过是一个来自日本南部的普通游戏开发者，能比其他很多大开发商更早看到 PS2，让他倍感荣幸。之所以有此机会，是因为他与 SCE 副社长佐藤明私交甚笃。

在此之前，日野晃博是福冈 River Hill 公司的首席程序师。他在那家名不见经传的小公司干了 10 年，他说服社长及早投入 3D 技术的开发，在东京的游戏大厂们仍然满足于 2D 点阵图游戏时，日野晃博已经为 River Hill 开发了一款 3D 引擎。PS 发售后，日野晃博又说服社长投入 30 人的公司史上最大团队开发了《Over Blood》，这是 PS 历史上最早的 3D 冒险游戏之一。当佐藤明看到这款游戏时，才知道福冈也有游戏业的存在，他更没想到这是一个叫做日野晃博的年轻人同时兼任程序、策划、导演制作出来的游戏。就这样，佐藤明认识了日野晃博，从此 River Hill 和 SCE 之间的联络完全由日野晃博负责。

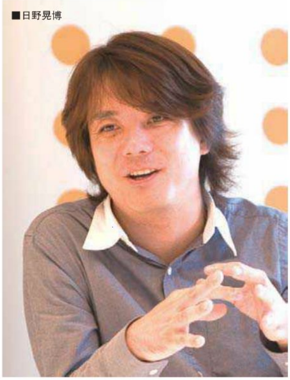
1998 年，以 PS2 的项目研发为契机，日野晃博在佐藤明的提议下开办了自己的游戏公司。SCE 向日野晃博提供了启动资金，条件是今后仅为 SCE 开发游戏，相当于 SCE 的第二方游戏开发商。日野晃博将他的公司取名为 Level-5，其含义是“打造五星级大作”。

获得 SCE 的资金后，Level-5 被指派了两个任务：为 PS2 的首次公开展示制作一个 DEMO，以及为 PS2 开发一款首发游戏。1999 年 3 月 2 日的 PS2 发布会上，魔毯飞过峡谷的那一段 DEMO 就是出自 Level-5 之手。不过他们的首款 PS2 游戏并未按时完成，所以造成 PS2 初期没有 RPG 的窘境。直到 2000 年 12 月，



▲Level-5福冈总部所在的办公楼。

■日野晃博



号称“PS2 最初之 RPG 大作”的《暗云》才得以上市。这款游戏在日本的销量只有 8 万套，不过其与《塞尔达传说 时之笛》有些相似的氛围与探索要素在欧美大受好评，销量超过百万。Level-5 从此平步青云。

回顾 Level-5 的成长历程，不难发现这家公司的变迁恰恰是过去十几年日本游戏产业变化的浓缩。Xbox 进入日本之后，Level-5 与其他

读者的300期寄语 592455848@qq.com：问到价格时，我惊了，啥？12元？没出错吧，你再看看价格表？老板确定是12元，我才停止追问……总之平易近人的价格和丰富的内容从那时起就吸引着我，每期必买。

日本第三方一样积极加盟，为 Xbox 开发了号称“规模数倍于《最终幻想 XI》”的《真梦幻生活 Online》，而在该作的开发过程中，Level-5 与其他日厂一样放弃了 Xbox。同时因为《暗黑编年史》中使用的卡通渲染技术被堀井雄二看中，Level-5 被挑选为《勇者斗恶龙 VIII》的开发商，自称是个狂热 DQ 饭的日野晃博实现了人生的梦想。通过从《勇者斗恶龙 VIII》获得的财富与名声，Level-5 成功地从游戏开发商转型为发行商，成为日本业界十几年来惟一一家跻身主力发行商行列的新公司。在其成功转型之后，Level-5 全力投身于 NDS，创造了《莱顿教授》、《闪电十一人》等超人气作品，在 NDS 的热潮中进一步巩固了自身的行业地位。

日野晃博说，Level-5 的目标是“成为游戏业界的吉卜力工作室”，开发风格独特的跨媒体作品是其主要经营之道。Level-5 的作品以青少年为主要目标，同时也在积极开拓成年女性玩家群。每年秋季举办的“Level-5 Vision”发布会尽显其巨大野心。目前 Level-5 同时开发中的游戏超过 8 款。当其他日本第三方都对原创游戏畏首畏尾时，Level-5 却在同时开发多个原创新作。无论结局如何，这种开拓创新的精神足以成为业界楷模。

Polyphony Digital

在 1998 年于日本销量过百万的 PS 游戏有 4 款，其中排名第二的游戏却是一年前发售的作品——那就是 SCE 自家开发的《GT 赛车》。不仅如此，它更是 1998 年全球范围内最畅销的 PS 游戏，也是历史上惟一一款销量超过千万的 PS 游戏。因为《GT 赛车》的大成功，负责开发的 20 人团队变成了一家有独立开发权的公司——1998 年 4 月，SCE 出资在东京江东区成立了 Polyphony Digital。《GT 赛车》之父山内一典对该公司有很高的自治权，以至于能够不受 SCE 的游戏发行档期限制，根据游戏开发的实际情况制定进度表。不幸的是，这也为未来 Polyphony 与《GT 赛车》的没落埋下了伏笔。

《GT 赛车》是在 1997 年圣诞前夕发售的游戏，它代表了 SCE 第一方游戏的最高成就。山内一典从小就是车迷，大学时兼职为汽车公司制作 3D 汽车建模，由此积累了 CG 技术，并成为其进入索尼的敲门砖。当索尼向内部宣布将开发一台有强大 3D 运算能力的游戏机，山内一典提出了自己的新作企划，他对上司说：“我希望在我的电视里驾驶我自己的汽车。”这个提议获得了久多良木健的赞赏。接着山内一典先开发了一款《卡通车大奖赛》用来练手，该作是 PS 的首发游戏之一，邀请了《FAMI 通》封面御用画师松下进设计了风格夸张独特的游戏角色。积累了经验后，山内一典决定开发一款最真实的赛车游戏，其中不仅收录豪华跑车，还收录了丰田、本田、日产等日本国产的经济型轿车，使用了真实的汽车性能数据，百公里加速时间、制动时间等关键指标都真实地反映于游戏中的实际车型，让普通玩家们在操作时倍感亲切。与这些数据相对应的是业界首款能真实模拟汽车物理特性的物理引擎，使得这款《GT 赛车》成为一个真正的驾驶模拟游戏。本作中首创的车身“环境贴图”也给人留下深刻印象，逼真地模拟了赛道环境在车身上的倒影。




■Polyphony Digital工作室内部。

《GT 赛车》在 1997 年的一个星期里销售了 80 万套，第二年又卖掉了 140 多万套，直到 1999 年还有 30 多万的销量。从此它超越了《山脊赛车》、《极品飞车》等著名赛车系列，成为业界的第一赛车游戏品牌。

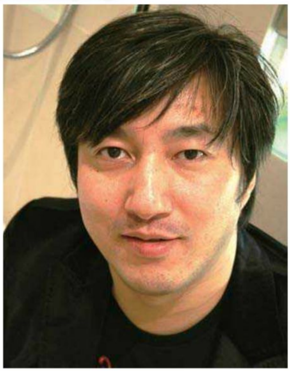
Polyphony 的声誉随着 2001 年《GT 赛车 3》的发售达到顶点，该作 1488 万套的销量成为 SCE 第一方游戏不可超越的巅峰。此后山内一典一丝不苟的游戏制作态度一如既往，“《GT 赛车》系列”对细节的追求令人肃然起敬。但是进入 PS3 时代后，一心想将细节做到极致的山内一典制定了过高的目标，以至于《GT 赛车 5》不断错过对 PS3 至关重要的商季。SCE 内部改革重组后，山内一典在巨大压力下不得不降低目标，以求尽快做好《GT 赛车 5》，结果只能是虎头蛇尾，大量的低模车与随处可见的瑕疵令苦等多年的玩家失望。这款开发成本超过 6000 万美元的游戏却成为系列销量最低的一作，尽管如此，它仍然是 PS3 最畅销的独占游戏，Polyphony Digital 在 SCE 的崇高地位仍是不可动摇。

Grasshopper Manufacture

1998 年虽是日本游戏产业的巅峰期，在这一年破产的游戏公司却也不少。最令人惋惜的当属因“《钟楼》系列”闻名于世的 Human 公司。Human 虽然谈不上是个大公司，但在日本游戏业界的影响力不小。1990 年 Human 创办的“Human Creative School”号称是世界第一所游戏专业学校，多年来为业界培养了不少知名制作人。后来 Human 因为在街机业的错误投资以至倒闭。游戏制作人须田刚一陪伴 Human 走完了最后一程，然后他在 1998 年 3 月 30 日创办了自己的蚱蜢工作室(Grasshopper Manufacture)。这个名字来自牛津独立乐队 Ride 的同名歌曲，热爱英国流行乐的须田刚一经常在加班时无数次的聆听这首歌曲。

陪亡者走完人世间的最后一程——这曾经是须田刚一早年时的职业。他曾是某葬礼公司的临时工，他的工作就是为死者送葬。他说：“我可能是少有的见过无数尸体的游戏开发者，我总是希望人们在我的游戏中以震撼的方式感受死亡。”

须田刚一进入游戏业后，他那独特的作品风格可能与当年的这段特殊职业经历有抹不去的关系。进入 Human 后，须田刚一参与开发了 SFC 的《超级火爆职业摔角 3》，之后又开发了融入心理惊悚、悬疑和现代风俗等要素的《黄昏症候群》。创办蚱蜢工作室之后，须田刚一继续开发了多款侦探冒险类游戏。而蚱蜢工作室最大的突破是与 Capcom 合作开发了《杀手 7》。这是 2002 年 Capcom 公布的五大 NGC 独占游戏之一，剪影画般独特的画面风格、复杂而充满悬疑的剧情使其在欧美备受关注，加上又有三上真司的参与制作，《杀手 7》的诞生将蚱蜢推向世界舞台，Suda51（suda 即须田，51 在日语中读音与“刚一”接近）这个名字在国际上打响了名头。此后蚱蜢又与 MMV 合作开发了话题之作《英



读者的300期寄语 MC☆社No：突然想到UCG的发音，跟游戏机的发音太相似了哈！让我联想到春晚小沈阳的那个“我的中文名叫小沈阳”……我们的中文名叫游戏机，英文名叫UCG，哈哈哈！

更多 访问：73139.blog.163.com



雄不再》，宅男杀手的主角形象令人印象深刻。

须田刚一在业界交游广阔，与众多知名制作人的合作项目使蚱蜢工作室始终备受关注。包括与三上真司合作的《暗影诅咒》、与Level-5合作的《公会01》等。目前蚱蜢工作室已有140名员工，具有同时开发5款游戏的实力。

Clap Hanz

第一方游戏开发实力羸弱的SCEJ，目前能够拿得出手的大作系列只有两个，一个是《GT赛车》，还有一个是《大众高尔夫》，而这两款游戏的开发公司碰巧都创办于1998年。

1998年4月2日，村守将志在SCEJ的资助下成立了Clap Hanz，成为SCEJ的第二方开发商。村守将志能获得SCEJ注资的原因，是1997年发售的《大众高尔夫》大热卖，仅在日本的销量居然就超过了200万套。SCEJ希望将负责开发该作的Camelot公司收购为子公司，但该公司创始人高桥兄弟崇尚自由，拒绝了SCEJ的收购提议。高桥宏之与高桥秀五两兄弟曾参与开发了多款《勇者斗恶龙》，难免有些心高气傲，Camelot坚持的是跨平台发展，与世嘉和任天堂的关系都很密切，为了避免《大众高尔夫》未来的发展生变，SCEJ直接挖走了村守将志为首的十几名主要开发人员，成立了Clap Hanz。此后该公司专心负责"《大众高尔夫》系列"，将其打造为日本的国民级高尔夫游戏。

2001年Clap Hanz为PS2开发的《大众高尔夫3》不仅在日本畅销，其美版销量也达到了100万套，全球销量达到289万套的系列最高点。此后"《大众高尔夫》系列"销量持续下跌，尽管如此，2007年的《大众高尔夫5》仍然有全球过百万的销量，《大众高尔夫6》则是第二款销量突破20万套的PSV游戏。



IO Interactive

1998年9月创办于丹麦哥本哈根的IO Interactive是北欧幸存至今的最老牌的游戏开发商之一，也是丹麦最大的开发商。当时该公司的主要出资者是北欧最大的电影与电视发行商Nordiskfilm公司，其所占股份为50%，剩下的一半股份归其7名创始人共同所有。

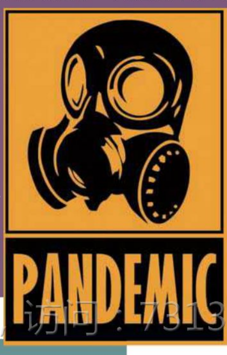
2000年末，IO以一款《杀手47》（Hitman: Codename 47）一举成名，后脑勺打上条形码的光头杀手给人留下深刻印象。IO自主研发的冰川引擎（Glacier Engine）实力出众。不过该作并未推出家用机版，因此IO Interactive这个名字对家用机玩家来说较为陌生。2002年推出的续作开始在家用机上全面跨平台推出，获得了平均87分的高评价。2004年，随着系列第三作的发售，一直担任发行商的Eidos将IO收购。

进入高清时代后，IO打造的"《夺命双雄》系列"在业界的强烈争议中获得更大的商业成功。此后IO埋头于开发冰川2引擎，使用该引擎开发的《杀手47赦免》初公布即获得业界强烈期待。由于丹麦的人力成本高昂，近年来IO将越来越多的开发工作外包到上海。目前IO拥有200多名员工，分别来自23个国家。在Eidos被Square Enix收购后，IO似乎比过去更受重视，《杀手47赦免》将会是今年SE最重要的美式游戏。



Pandemic Studios

很多知名开发商被EA收购之后，都是以被关闭告终。几年前，EA以8.6亿美元巨资收购BioWare Pandemic，在当时可谓轰动一时，如今BioWare春风依旧，而Pandemic却斯人已逝。



Pandemic诞生于EA最大的对手Activision。1998年，Activision以注资参股的方式帮助Josh Resnick和Andrew Goldsman创办了Pandemic。这两人原本都是Activision的员工，1998年他们开发的PC游戏《战区》（Battlezone）将FPS与即时战略结合，由此大获成功。游戏发售后，Resnick和Goldsman决定辞职，并且带走了《战区》开发团队的主要成员。Activision不但没有与之反目成仇，反而提供资金，与之继续合作。当时Pandemic员工总数为16人，此后迅速扩张，于2000年在澳大利亚布里斯班开设了卫星工作室，该工作室后来制作了《玩具兵大战》、《毁灭全人类》等游戏。

Pandemic这个名字广为外界所知，是因为一个特别的项目——2000年5月，Pandemic开始与美国陆军达成长期合作协议，由Pandemic为其开发军事训练软件。其实美国陆军原本找到的合作伙伴是索尼电影旗下的Imageworks公司，但是这家公司没有游戏开发经验，碰巧Resnick的一个老同学在索尼工作，于是在其介绍下获得此项目。在美国陆军的资助下，Pandemic开发了即时战略战术模拟游戏《全能战士》（Full Spectrum Warrior），该作不仅作为商品发行，也被美国陆军广泛应用于军事模拟与培训。Pandemic以其专业军事模拟游戏开发商的身分得到军事爱好者们的长期支持与关注。此外，Pandemic为LucasArts开发的"《星球大战战争前线》系列"也是最畅销的《星战》游戏之一，第一作销量超过360万套。

2005年11月，在EA高层John Riccitiello的撮合下，Pandemic与BioWare合并。两年后该公司被EA高价收购。但是此后Pandemic开发的《雇佣兵2》、《破坏者》等游戏接连失败，紧接着又遭遇EA历史上的最大亏损，在其启动的1500人大裁员计划中，缺乏畅销游戏的Pandemic不幸被关闭，260多名员工中有228人被辞退，Pandemic从此寿终正寝。

更多，请访问：73139.blog.163.com

起点3 诞生于1998年的主机

有新主机诞生的年份总是充满期待与兴奋。1998 年，世嘉开始炒作“128 位机”的概念，率先开始了新一轮的主机换代。DC 虽然是一部失败的主机，但在很多方面为下一个世纪的游戏业制定了标准：可逼真呈现面部表情变化的画面处理性能、主机标配的网络接口、统一的在线游戏服务……DC 是一部极具前瞻性的正确主机，只是出自错误的厂商之手。

同时 1998 年也是掌机大战的开始，任天堂的 GBC 与 SNK 的 NGP 陆续上市，Bandai 与索尼分别公布了 WS 和 PocketStation。因《口袋妖怪》的热销，掌机业成为各厂商争相角逐的香饽饽。其中 PocketStation 的公布一度被认为是索尼正式进军掌机市场的标志，业界纷纷为 Gameboy 的前途感到担忧。这款小巧可爱的装置售价低廉，既可当 PS 的记忆卡用，又可以当作电子鸡来饲养游戏中的各种宠物，从公布到发售一直备受业界关注，后来成为 PS 最畅销的周边之一。索尼没有趁此机会围堵任天堂，以致其获得了难得的喘息余地，可谓是纵虎归山……不管怎样，新掌机的上市为 1998 年游戏业界的继续繁荣增色不少，也成为这一年贯穿始终的亮点。

Dreamcast

1998 年，32 位机的战争已尘埃落定。在 1997 年的《最终幻想 VII》、《GT 赛车》等大作集中轰炸之后，PS 进入全盛期，世嘉土星（SS）已奄奄一息。其实在 1997 年初《最终幻想 VII》发售后，世嘉高层知道 SS 大势已去，次世代主机的开发计划已被加速推进。这也是 SS 加速灭亡的重要原因，当时包括铃木裕的《莎木》等原定 SS 平台的游戏都被转到 DC，导致 SS 的游戏阵容迅速枯竭。

1998 年 1 月，世嘉母公司 CSK 的会长大川功透露，世嘉已经在与微软合作开发新主机。同时，世嘉高层异动的消息频频出现。2 月份，入交昭一郎晋升为世嘉社长。世嘉上下决定在新主机上拼尽全力，为了梦想进行最后一击。1998 年 5 月 21 日，世嘉在日本各大报刊刊登了充满悲情色彩的全版广告，广告中是将要战死的战国武将，上面的广告词是：“世嘉是不是要倒下了？”接着，第二天世嘉在同样的版面刊登全版广告，其中赫然是倒下的武将们重振旗鼓的画面，上面写着“11 月 X 日，逆袭、Dreamcast”——世嘉历史上的最后一部家用机就在这悲壮的氛围中正式公开。此后世嘉推出了一系列的自嘲广告，打造了广告形象“汤川专务”，“世嘉过时了，还是 PS 更有趣”等广告词令人难以相信是出自世嘉之口，更神奇的是这些广告中的“PlayStation”词句获得了索尼的使用授权。

世嘉料定 PS2 至少 2000 年之后才会发售，其战略计划是尽早推出 DC，在 PS2 发售之前实现足够的装机量，这样才能增强第三方的信心。从 6 月份 DC 首次向业内人士演示 DEMO，到主机正式发售，相隔不过 5 个月时间。外界更是在 9 月份才首次看到 DC 的实际游戏画面，此时离 DC 发售不到两个月时间，可见世嘉对 DC 提前上市的心情之迫切。1998 年的游戏业有许多大作，但 DC 的公布无疑才是最吸引眼球的大事。当时 PS 的静态背景贴图与方块状的 3D 建模已让人满足，而 DC 刚公布时，那圆润的 3D 建模、清晰的贴图、全即时演算的场景令人叹为观止，人们惊呼将 CG 动画即时演算的时代正在到来，DC 的性能让人真正发自内心地感到震撼。





可惜人算不如天算，DC 零部件供应的短缺完全打乱了世嘉的首发计划。因为 NEC 与 VideoLogic 共同生产的图形芯片 PowerVR2 开发进度延迟，软件的开发也随之推后，导致 DC 发售初期的优质游戏短缺。而且芯片的良品率迟迟难以提高，以至于根本不可能满足世嘉所需的供应量，DC 首批出货量大幅降低，失去了迅速提高装机量的最佳机会。市场本已对 DC 形成的强烈期待就这样被种种意外因素踩了急刹车。因为首发数量远远没有达到世嘉和其他第三方的预期值，第三方为 DC 开发游戏的热情骤减。年末商战后，索尼在 1999 年公布了 PS2，当时公布的“即时演算《最终幻想 VIII》舞会”、“即时演算的老人面部”等 DEMO 震惊业界，原本意向为 DC 开发游戏的第三方开始转向 PS2，而玩家们则是担心 DC 只是一个过渡机种，宁愿持币观望性能更强的 PS2。所以 1999 年之后，零部件供应不再是 DC 产量的限制因素，但市场的需求量也在逐渐降低。在其发售不到一年之后，即宣布降价 1 万日元，此时的 DC 败局已定。

DC 是一部令人惋惜的优秀主机，它的性能、价格和游戏开发的便利性都令人满意，它还内置 modem，率先实现了可靠的在线游戏服务。EA、Capcom、Namco 等的大力支持也说明第三方原本十分看好其发展前景，为玩家带来了《生化危机 代号 维罗妮卡》、《灵魂能力》等优质诚意之作。为了 DC，世嘉更是用尽浑身解数，《莎木》、《索尼克大冒险》、《梦幻之星 Online》……DC 时代的世嘉堪称其游戏创作实力的巅峰期，比起 MD 的辉煌时代有过之而无不及。可惜 DC 不幸成为史上最短命的主机之一，而退出硬件市场后的世嘉，就如瘪掉的气球，连游戏开发实力也跟着消散，“力争成为全球第一游戏软件商”的豪言壮语如今看来不过是聊以自慰的梦呓……

读者的300期寄语 对酒当歌：祝启贵社临喜庆，贺逢创刊即三百。游文咨讯同时步，戏事趣闻伴我生。机件评测益观众，实诚奉献无日夜。用到书时卡关处，技力穷间祭起书。术业百科皆齐备，圆攻略作故事出。三餐不忘翻两页，百页尽时意未犹。期盼下期空翘首，满满喜候天书光！

更多 访问 73139.blog.163.com

Gameboy Color



在 1998 年的 E3 展上，除了 DC 外，还有一台首次展出的新主机成为业界的焦点——在 Gameboy 发售 9 年后，任天堂的掌机终于进入彩色时代！

当年 GB 刚上市时，所采用的硬件配置本来就是同时期的低端配置。相隔 9 年，GB 的性能已可用“古董”来形容。若不是因为《口袋妖怪》的突然崛起，GB 早在几年前就应该是被淘汰的掌机。因为没有竞争对手，加上《口袋妖怪》大热之后，GB 销量节节攀升，任天堂于是推迟了新一代掌机的研发计划。另一方面，GB 之父横井军平辞职后，任天堂的掌机研发部门一时群龙无首，新主机计划不得不推后。但是第三方强烈要求任天堂尽快推出彩屏新掌机，很多游戏创意因为缺乏彩屏而无法实现。同时横井军平帮助 Bandai 开发的 WS、SNK 的 NGP 掌机虎视眈眈，任天堂有必要予以反击。所以在 GBA 之前，就有了 Gameboy Color 这么个过渡机种。

1998 年 2 月，任天堂宣布将于 4 月份推出搭载背光屏幕的 Gameboy Light，紧接着在 3 月份宣布将于年内推出搭载夏普彩色液晶屏的 GBC。作为 GB 的互换机种，GB 与 GBC 的游戏互相兼容，1998 年之后发售的 GB 游戏一般都对应 GBC 的彩色画面，在 GB 上仍可以黑白显示，从而最大限度地保持了游戏阵容的延续性。同时鉴于《口袋妖怪》带动的联机热潮，GBC 还内置红外线通信功能，部分游戏可无线联机。

虽然 GBC 性能不高，CPU 最高主频仅 8MHz，内存仅 32KB，同屏发色数只有区区的 56 色。但最低 6800 日元的实惠价格、强大的游戏阵容、超长的续航时间使其延续了 GB 的畅销神话，10 月 21 日在日本首发时出现空前的排队抢购盛况，各地商店在短时间内纷纷售罄，对之后发售的 NGP 造成了强烈的震慑作用。不仅如此，GBC 的热卖也帮助任天堂度过了一段艰难的时光。由于 PS 不断吞噬任天堂在家用机市场上的份额，1998 年 N64 持续降价，任天堂的家用机业务实际上已出现亏损。但《口袋妖怪》与 GBC 的大热卖让任天堂始终保持着可观的利润率，并在一定程度上分散了业界对 PS 的过度关注，成为任天堂与第三方之间的最后纽带。Konami 的《游戏王》、Capcom 的《生化危机外传》等都诞生于 GBC 时代，掌机成为后来任天堂与第三方修复关系的关键。

创刊三百期纪念专题

Neo Geo Pocket

1998 年 10 月，第一轮真正意义上的掌机大战在日本爆发。此前虽然曾有过 GB 与世嘉 GameGear 之战，但是二者实力相差太悬殊，臃肿而高耗电量的 GG 只是昙花一现。而在 1998 年，GB 的两个新对手都承袭了 GB 轻便、廉价、电池续航时间长的特点，成为任天堂在掌机市场上遇到的真正对手。

在 SNK 的 Neo Geo Pocket（NGP）发售当月，Bandai 公布了横井军平开发的 WonderSwan（WS）掌机。WS 是横井军平生前留下的最后产品提案，实现其“横竖皆可玩”的构想。它在 GB 的每个优点上都进行了强化：媲美 SFC 的 16 位元 CPU、超过 30 个小时的电池续航时间、110 克的轻薄机身……更重要的是，它的售价低至 4800 日元，仅仅是一张普通掌机游戏的价格。后来推出的彩色版 WSC 售价也不过 6800 日元，其成像效果却可以媲美后来的 GBA。出自横井军平之手的 WS 是任天堂在掌机市场上遇到的真正强敌，Bandai 还拉拢了索尼以及与任天堂关系恶化的 Square 为盟友，宣布 WS 可与 PS 联动，而 Square 将为 WS 推出《最终幻想》。加上 Bandai 自身通过电子鸡在携带机市场积累的实力，WS 被认为是可能打破 GB 垄断地位的强势对手。而实际上，WS 并未威胁到 GB，却让 SNK 的 NGP 深受其害。

作为一家专业格斗游戏开发商，SNK 有感于 GB 的十字键根本没法玩格斗游戏，于是就萌生了开发一款“格斗用掌机”的设想。SNK 委托 InterDesign 研究所的上田幸和开发了迷你摇杆，并获得了 1998 年的 Good Design 大奖。采用这款摇杆的 NGP 掌机初公布就获得格斗游戏玩家的强烈关注，SNK 宣布其《格斗之王》、《饿狼传说》、《侍魂》等人气游戏系列将全面登陆 NGP，SCE、世嘉、Capcom 等都宣布支持。NGP 拥有 16 位元的处理器，能在画面中显示大比例的人物点阵图，满足格斗游戏所需，与 GB 相比性能优势明显。可惜就在 NGP 发售前两个星期，Bandai 公布了性能更强而售价仅为 4800 日元的 WS，而 NGP 的价格高达 7800 日元。这导致了 NGP 首发的失败，之后 NGP 大幅降价，次年又推出了彩色版的 NGPC，可惜都无法扭转颓势。最终 NGP 的累计销量为 200 万台，SNK 损失惨重，加上其街机业务的亏损，终于在 2001 年宣告破产。

其实 NGP 虽然被 WS 和 GBC 夹击而惨败，但是 200 万台对于 SNK 这种规模的公司来说已经算是不错的销量。这是一台真正让掌上格斗游戏变得有意义的掌机，突破性的迷你摇杆设计也为今后的掌机设计产生深远影响。为纪念这款经典掌机，重生后的 SNK Playmore 在 2012 年 3 月宣布将推出 Neo Geo X 掌机，其中将内置 SNK 的 20 款经典之作。



TIPS

中古游戏风波：1998 年日本游戏业不可不提的一件大事就是“中古游戏风波”。所谓中古游戏即二手游戏，因为中古游戏的泛滥，很多玩家将游戏买回通关后很快贱价卖给零售商，不少玩家只买便宜的中古游戏，给新游戏的销售造成了极大的负面影响。因此日本游戏业协会 CESA 于 1998 年 1 月宣布展开“违法中古软件扑灭运动”，获得了包括 SCE、Capcom 在内的多家主要游戏厂商的支持。而零售商方面在 4 月份宣布成立“家用游戏专卖店协会”，光明正大地力挺中古游戏。于是爆发了日本游戏产业史上最大规模的厂商与零售商之间的战争。这场战争的最终结果是日本法院宣判中古游戏合法。对此事件，一开始就支持中古游戏的任天堂认为，中古游戏的泛滥根本原因是如今的游戏不够耐玩，只要游戏耐玩，玩家自然不会转手卖掉。厂商应想办法提高游戏的耐玩度，而不是与零售商为敌。

读者的300期寄语 成公元素：我相信在这个世界上还有像我这样的一类人，他们一直没有属于自己的爱机，但是在他们的生命中由于各种偶然接触了这类游戏后，变得无法自拔，总会利用所有的机会来接近这个小小的梦想。

73139.blog.163.com

文 星夜 美编 NINA

300万级大作历史销量榜

从FC发售至今的将近30年时间里，销量超过300万套的游戏总共有340款，相当于平均每年10余款。过去我们经常以百万大作或者白金级销量来形容一款游戏的成功，但是随着游戏开发成本的提升，很多销量一两百万套的游戏照样亏损。但是当游戏销量达到了300万套以上，一般来说就不大可能亏本了。大多数销量超过300万套的游戏都是在业界历史上留下印记的重要作品，它们或是创造了一种新游戏类型，或是开创了新的流行趋势，它们塑造了游戏产业，它们是业界的基石。

排名	游戏名	平台	发售年份	发行商	总销量
1	Wii Sports	Wii	2006年	Nintendo	7892万
2	超级马里奥兄弟	FC	1985年	Nintendo	4024万
3	马里奥赛车Wii	Wii	2008年	Nintendo	3198万
4	口袋妖怪（红·绿·蓝）	GB	1996年	Nintendo	3137万
5	俄罗斯方块	GB	1989年	Nintendo	3026万
6	Wii Sports 运动胜地	Wii	2009年	Nintendo	2966万
7	Wii Play	Wii	2006年	Nintendo	2854万
8	打鸭子	FC	1984年	Nintendo	2831万
9	新超级马里奥兄弟	NDS	2006年	Nintendo	2826万
10	新超级马里奥兄弟Wii	Wii	2009年	Nintendo	2543万
11	任天狗	NDS	2005年	Nintendo	2439万
12	口袋妖怪 金·银	GB	1999年	Nintendo	2310万
13	Wii Fit	Wii	2007年	Nintendo	2271万
14	马里奥赛车DS	NDS	2005年	Nintendo	2187万
15	GTA 圣安德里亚斯	PS2	2004年	Take-Two	2081万
16	超级马里奥世界	SFC	1990年	Nintendo	2061万
17	Wii Fit Plus	Wii	2009年	Nintendo	2045万
18	锻炼大脑的成人DS训练	NDS	2005年	Nintendo	1995万
19	超级马里奥大陆	GB	1989年	Nintendo	1814万
20	口袋妖怪 钻石·珍珠	NDS	2006年	Nintendo	1798万
21	超级马里奥兄弟3	FC	1988年	Nintendo	1728万
22	Kinect大冒险	X360	2010年	Microsoft	1648万
23	GTA 罪恶都市	PS2	2002年	Take-Two	1615万
24	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	GBA	2002年	Nintendo	1585万
25	更能锻炼大脑的成人DS训练	NDS	2005年	Nintendo	1521万
26	GT赛车3	PS2	2001年	SCE	1488万
27	口袋妖怪 黄	GB	1998年	Nintendo	1464万
28	口袋妖怪 黑·白	NDS	2010年	Nintendo	1398万
29	COD 现代战争3	X360	2011年	Activision	1397万
30	COD 黑暗行动	X360	2010年	Activision	1330万
31	GTA3	PS2	2001年	Take-Two	1310万
32	COD 现代战争2	X360	2009年	Activision	1276万
33	超级马里奥64	N64	1996年	Nintendo	1189万
34	COD 现代战争3	PS3	2011年	Activision	1177万
35	来吧！动物之森	NDS	2005年	Nintendo	1176万
36	光环3	X360	2007年	Microsoft	1151万
37	GT赛车4	PS2	2004年	SCE	1136万
38	COD 黑暗行动	PS3	2010年	Activision	1131万
39	口袋妖怪 心金·魂银	NDS	2009年	Nintendo	1129万
40	超级马里奥大陆2	GB	1992年	Nintendo	1118万
41	GT赛车	PS	1997年	SCE	1115万
42	任天堂全明星大乱斗X	Wii	2008年	Nintendo	1100万
43	超级马里奥全明星	SFC	1993年	Nintendo	1055万
44	口袋妖怪 火红·叶绿	GBA	2004年	Nintendo	1049万
45	超级马里奥 银河	Wii	2007年	Nintendo	1012万
46	COD 现代战争2	PS3	2009年	Activision	990万
47	马里奥赛车64	N64	1996年	Nintendo	987万
48	最终幻想VII	PS	1997年	Square	972万
49	超级马里奥64 DS	NDS	2004年	Nintendo	961万
50	GTAIV	X360	2008年	Take-Two	959万
51	GT赛车2	PS	1999年	SCE	936万
52	超级大金刚	SFC	1994年	Nintendo	930万
53	跳舞吧2	Wii	2010年	Ubisoft	916万
54	GTAIV	PS3	2008年	Take-Two	909万
55	跳舞吧3	Wii	2011年	Ubisoft	899万
56	光环 致远星	X360	2010年	Microsoft	897万
57	超级马里奥赛车	SFC	1992年	Nintendo	876万
58	COD4 现代战争	X360	2007年	Activision	863万

排名	游戏名	平台	发售年份	发行商	总销量
59	马里奥聚会DS	NDS	2007年	Nintendo	849万
60	光环2	Xbox	2004年	Microsoft	849万
61	007 黄金眼	N64	1997年	Nintendo	809万
62	最终幻想X	PS2	2001年	Square	805万
63	最终幻想VIII	PS	1999年	Square	786万
64	马里奥与索尼克 北京奥运会	Wii	2007年	SEGA	783万
65	马里奥聚会8	Wii	2007年	Nintendo	783万
66	塞尔达传说 时之笛	N64	1998年	Nintendo	760万
67	古惑狼2	PS	1997年	SCE	758万
68	GT赛车5	PS3	2010年	SCE	755万
69	Wii Party	Wii	2010年	Nintendo	752万
70	口袋妖怪 白金	NDS	2008年	Nintendo	747万
71	超级马里奥兄弟2	FC	1988年	Nintendo	746万
72	GTA 自由城故事	PSP	2005年	Take-Two	735万
73	极品飞车 地下狂飙	PS2	2003年	EA	720万
74	铁拳3	PS	1998年	Namco	716万
75	古惑狼3	PS	1998年	SCE	713万
76	任天堂全明星大乱斗DX	NGC	2001年	Nintendo	707万
77	马里奥赛车 双重冲击	NGC	2003年	Nintendo	695万
78	极品飞车 地下狂飙2	PS2	2004年	EA	690万
79	荣誉勋章 前线	PS2	2002年	EA	683万
80	古惑狼	PS	1996年	SCE	682万
81	超级马里奥 银河2	Wii	2010年	Nintendo	674万
82	跳舞吧	Wii	2009年	Ubisoft	673万
83	COD 战火世界	X360	2008年	Activision	672万
84	轻松头脑教室	NDS	2005年	Nintendo	653万
85	塞尔达传说	FC	1986年	Nintendo	651万
86	塞尔达传说 黄昏公主	Wii	2006年	Nintendo	649万
87	战争机器2	X360	2008年	Microsoft	649万
88	光环 战斗进化	Xbox	2001年	Microsoft	643万
89	口袋妖怪 绿宝石	GBA	2004年	Nintendo	641万
90	口袋妖怪 水晶	GB	2000年	Nintendo	639万
91	阳光马里奥	NGC	2002年	Nintendo	631万
92	街头霸王II	SFC	1992年	Capcom	630万
93	横冲直撞	PS	1999年	GT Interactive	627万
94	COD4 现代战争	PS3	2007年	Activision	610万
95	潜龙谍影2 自由之子	PS2	2001年	Konami	605万
96	光环3 天降神兵	X360	2009年	Microsoft	604万
97	索尼克2	MD	1992年	SEGA	603万
98	潜龙谍影	PS	1998年	Konami	603万
99	超级马里奥3D大陆	3DS	2011年	Nintendo	599万
100	最终幻想XII	PS2	2006年	Square Enix	595万
101	战争机器	X360	2006年	Microsoft	594万
102	上古卷轴V 天际	X360	2011年	Bethesda Softworks	589万
103	王国之心	PS2	2002年	Square	585万
104	战地3	X360	2011年	EA	585万
105	生化危机2	PS	1998年	Capcom	582万
106	铁拳2	PS	1996年	Namco	574万
107	FIFA 12	PS3	2011年	EA	570万
108	潜龙谍影4	PS3	2008年	Konami	562万
109	勇者斗恶龙IX	NDS	2009年	Square Enix	561万
110	未知海域2	PS3	2009年	SCE	558万
111	俄罗斯方块	FC	1988年	Nintendo	558万
112	任天堂全明星大乱斗	N64	1999年	Nintendo	555万
113	马里奥赛车7	3DS	2011年	Nintendo	553万
114	超级马里奥Advance	GBA	2001年	Nintendo	549万
115	超级大金刚归来	Wii	2010年	Nintendo	549万
116	马里奥赛车Advance	GBA	2001年	Nintendo	547万

更多访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 3Zheng yuan：00期希望UCG会更好，祝福UCG，同时祝福各个小编们，希望你们注意身体，努力工作，不要命玩。哦也！

排名	游戏名	平台	发售年份	发行商	总销量
117	超级马里奥Advance2	GBA	2001年	Nintendo	546万
118	口袋妖怪竞技场	N64	1999年	Nintendo	545万
119	古惑狼 考特斯之怒	PS2	2001年	Universal Interactive	542万
120	战争机器3	X360	2011年	Microsoft	538万
121	尊巴健身	Wii	2010年	Majesco	537万
122	马里奥医生	GB	1989年	Nintendo	534万
123	怪物猎人 携带版 2nd G	PSP	2008年	Capcom	533万
124	料理妈妈	NDS	2006年	Taito	532万
125	口袋妖怪弹珠	GB	1999年	Nintendo	531万
126	最终幻想IX	PS	2000年	Square	530万
127	最终幻想X-2	PS2	2003年	Square Enix	529万
128	大金刚64	N64	1999年	Nintendo	527万
129	战地3	PS3	2011年	EA	527万
130	古墓丽影2	PS	1997年	Eidos	524万
131	麦登NFL2004	PS2	2003年	EA	523万
132	勇者斗恶龙VIII	PS2	2004年	Square Enix	521万
133	超级马里奥Advance4	GBA	2003年	Nintendo	520万
134	瓦里奥大陆	GB	1994年	Nintendo	519万
135	超级大金刚2	SFC	1995年	Nintendo	515万
136	荣誉勋章 日出	PS2	2003年	EA	513万
137	星之卡比	GB	1992年	Nintendo	513万
138	吉他英雄II	PS2	2006年	RedOctane	512万
139	刺客信条	X360	2007年	Ubisoft	510万
140	超级马里奥兄弟DX	GB	1999年	Nintendo	507万
141	极限竞速3	X360	2009年	Microsoft	506万
142	生化危机	PS	1996年	Capcom	505万
143	托尼滑板	PS	1999年	Activision	502万
144	战区2100	PS	1999年	Eidos	501万
145	小龙斯派罗	PS	1998年	SCE	500万
146	莱顿教授与不可思议的小镇	NDS	2007年	Level-5	500万
147	吉他英雄III	PS2	2007年	Activision	498万
148	马里奥与索尼克 北京奥运会	NDS	2008年	SEGA	497万
149	林克射箭练习	Wii	2007年	Nintendo	494万
150	刺客信条II	PS3	2009年	Ubisoft	494万
151	塞尔达传说 幻影沙漏	NDS	2007年	Nintendo	492万
152	麦登NFL06	PS2	2005年	EA	491万
153	小小大星球	PS3	2008年	SCE	490万
154	迪迪金刚赛车	N64	1997年	Nintendo	488万
155	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队/暗之探险队	NDS	2007年	Nintendo	488万
156	马里奥医生	FC	1990年	Nintendo	485万
157	COD 战火世界	PS3	2008年	Activision	484万
158	FIFA 11	PS3	2010年	EA	483万
159	最终幻想XIII	PS3	2009年	Square Enix	481万
160	荒野大救赎	X360	2010年	Take-Two	480万
161	古惑狼赛车	PS	1999年	SCE	479万
162	神鬼寓言III	X360	2010年	Microsoft	477万
163	刺客信条II	X360	2009年	Ubisoft	477万
164	乐高星球大战全传	Wii	2007年	LucasArts	475万
165	横冲直撞2	PS	2000年	Atari	473万
166	怪物猎人 携带版 3rd	PSP	2010年	Capcom	473万
167	辛普森一家	PS2	2003年	VU Games	470万
168	GTA 罪都故事	PSP	2006年	Take-Two	469万
169	托尼滑板2	PS	2000年	Activision	468万
170	荒野大救赎	PS3	2010年	Take-Two	467万
171	指环王 双塔奇谋	PS2	2002年	EA	467万
172	生化危机5	PS3	2009年	Capcom	465万
173	古墓丽影	PS	1996年	Eidos	463万
174	塞尔达传说 众神的三角力量	SFC	1991年	Nintendo	461万
175	塞尔达传说 风之杖	NGC	2002年	Nintendo	460万
176	麦登NFL2005	PS2	2004年	EA	453万
177	麦登NFL07	PS2	2006年	EA	449万
178	蜘蛛侠	PS2	2002年	Activision	448万
179	吉他英雄III	Wii	2007年	Activision	448万
180	勇者斗恶龙VII	PS	2000年	Enix	447万
181	托尼滑板3	PS2	2001年	Activision	441万
182	胜利十一人2007	PS2	2006年	Konami	439万
183	塞尔达传说2 林克的冒险	FC	1987年	Nintendo	438万
184	刺客信条	PS3	2007年	Ubisoft	437万
185	极品飞车 头号通缉	PS2	2005年	EA	437万
186	战神III	PS3	2010年	SCE	436万
187	吉他英雄III	X360	2007年	Activision	434万
188	索尼克	MD	1991年	SEGA	434万
189	畅游城市 动物之森	Wii	2008年	Nintendo	432万
190	Kinect Sports	X360	2010年	Microsoft	427万
191	马里奥与索尼克 冬奥会	Wii	2009年	SEGA	426万
192	Namco博物馆	GBA	2001年	Namco	424万
193	未知海域3 德雷克的诡计	PS3	2011年	SCE	423万
194	潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004年	Konami	423万
195	未知海域 德雷克的宝藏	PS3	2007年	SCE	422万
196	FIFA 06	PS2	2005年	EA	421万
197	EyeToy Play	PS2	2003年	SCE	420万
198	乐高星球大战全传	NDS	2007年	LucasArts	420万
199	疯狂摩托车	FC	1984年	Nintendo	416万
200	青蛙过河	PS	1997年	Hasbro Interactive	416万
201	刺客信条 兄弟会	X360	2010年	Ubisoft	415万
202	麦登NFL2003	PS2	2002年	EA	414万
203	超级马里奥世界2 耀西岛	SFC	1995年	Nintendo	412万
204	FIFA 07	PS2	2006年	EA	411万
205	街头霸王II Turbo	SFC	1992年	Capcom	410万
206	GT赛车5 序章版	PS3	2007年	SCE	409万
207	王国之心II	PS2	2005年	Square Enix	407万
208	胜利十一人9	PS2	2005年	Konami	406万
209	抵抗 灭绝人类	PS3	2006年	SCE	405万
210	Namco博物馆VOL.3	PS	1996年	Namco	405万
211	铁拳TT	PS2	2000年	Namco	405万
212	神鬼寓言II	X360	2008年	Microsoft	405万
213	星际火狐64	N64	1997年	Nintendo	403万
214	高尔夫	FC	1984年	Nintendo	401万
215	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Wii	2010年	Ubisoft	400万
216	刺客信条 兄弟会	PS3	2010年	Ubisoft	400万
217	达斯特	PSP	2006年	SCE	400万
218	Namco博物馆 50周年纪念	PS2	2005年	Namco	398万
219	极限竞速2	X360	2007年	Microsoft	397万
220	战神	PS2	2005年	SCE	393万
221	大金刚大陆	GB	1994年	Nintendo	391万
222	托尼滑板 地下竞技	PS2	2003年	Activision	390万
223	铁拳5	PS2	2005年	Namco	387万
224	勇者斗恶龙III	FC	1988年	Enix	387万
225	嘉年华游戏	Wii	2007年	Take-Two	387万
226	胜利十一人8 国际版	PS2	2004年	Konami	385万
227	Namco博物馆VOL.1	PS	1995年	Namco	384万
228	塞尔达传说 梦见岛	GB	1992年	Nintendo	383万
229	EA Sports Active	Wii	2009年	EA	379万
230	莱顿教授与恶魔之盒	NDS	2007年	Level-5	378万
231	生化危机 导演剪辑版	PS	1996年	Capcom	377万
232	DS眼力训练	NDS	2007年	Nintendo	377万
233	上古卷轴IV 湮灭	X360	2006年	Bethesda Softworks	375万
234	机车风暴	PS3	2006年	SCE	373万
235	哈利・波特与魔法石	PS	2001年	EA	373万
236	上古卷轴V 天际	PS3	2011年	Bethesda Softworks	372万
237	生化危机3	PS	1999年	Capcom	372万
238	小龙斯派罗 龙年	PS	2000年	SCE	371万
239	Wii轻松头脑教室	Wii	2007年	Nintendo	370万
240	FIFA 2005	PS2	2004年	EA	370万
241	口袋妖怪 卡片GB	GB	1998年	Nintendo	370万
242	FIFA 12	X360	2011年	EA	368万
243	战神II	PS2	2007年	SCE	368万
244	朋友聚集	NDS	2009年	Nintendo	367万
245	托尼滑板4	PS2	2002年	Activision	367万
246	辐射3	X360	2008年	Bethesda Softworks	366万
247	班卓熊大冒险	N64	1998年	Nintendo	365万
248	海豹突击队	PS2	2002年	SCE	365万
249	杰克与达斯特	PS2	2001年	SCE	364万
250	马里奥与路易RPG3	NDS	2009年	Nintendo	364万
251	口袋妖怪写真	N64	1999年	Nintendo	363万
252	职业进化足球2008	PS2	2007年	Konami	363万
253	生化危机4	PS2	2005年	Capcom	362万
254	瑞奇与叮当 尺寸事件	PSP	2007年	SCE	362万
255	星球大战 战争前线	PS2	2004年	LucasArts	361万
256	辛普森一家 马路狂飙	PS2	2001年	EA	361万
257	我的模拟人生	NDS	2007年	EA	360万
258	路易鬼屋大冒险	NGC	2001年	Nintendo	360万
259	乐高印第安纳・琼斯	X360	2008年	LucasArts	359万
260	星球大战 战争前线II	PS2	2005年	LucasArts	359万
261	WWF SmackDown!	PS	2000年	THQ	358万
262	超级克拉鳄	PS	1997年	Fox Interactive	356万
263	午夜俱乐部3 DUB版	PSP	2005年	Take-Two	355万
264	吉他英雄 世界巡演	Wii	2008年	Activision	355万
265	GTA 自由城故事	PS2	2006年	Take-Two	354万

读者的300期寄语 上海 张泉东：UCG，骨灰级读者"曾几何时"恭祝办刊300期！预祝未来可以越办越好，越卖越多！

更多，访问：73139.blog163.com

排名	游戏名	平台	发售年份	发行商	总销量
266	大逃亡	PS2	2002年	SCE	354万
267	古墓丽影3	PS	1998年	Eidos	354万
268	007 被袭的特工	PS2	2001年	EA	353万
269	乐高星球大战	PS2	2005年	LucasArts	353万
270	小鬼闯巴黎	PS	2000年	THQ	352万
271	小龙斯派罗2	PS	1999年	SCE	352万
272	超级大金刚3	SFC	1996年	Nintendo	351万
273	功夫	FC	1985年	Nintendo	350万
274	FIFA 10	PS3	2009年	EA	350万
275	FIFA 2004	PS2	2003年	EA	349万
276	料理妈妈2	NDS	2007年	Taito	347万
277	求生之路2	X360	2009年	EA	345万
278	刺客信条 启示录	X360	2011年	Ubisoft	344万
279	铁拳4	PS2	2002年	Namco	344万
280	FIFA 11	X360	2010年	EA	342万
281	最终幻想VI	SFC	1994年	Square	342万
282	GTA2	PS	1998年	Take-Two	342万
283	吉他英雄 巡回演出	NDS	2008年	Activision	342万
284	蜘蛛侠2	PS2	2004年	Activision	341万
285	F1赛车	GB	1990年	Nintendo	341万
286	FIFA 2003	PS2	2002年	EA	340万
287	Crash Bash	PS	2000年	SCE	339万
288	WWF WarZone	PS	1998年	Acclaim	336万
289	塞尔达传说 梅祖拉的面具	N64	2000年	Nintendo	336万
290	刺客信条 启示录	PS3	2011年	Ubisoft	334万
291	Rugrats: Search for Reptar	PS	1998年	THQ	334万
292	谁都能玩大全	NDS	2006年	Nintendo	334万
293	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	PS3	2009年	Eidos	333万
294	英语苦手的成人DS训练	NDS	2006年	Nintendo	333万
295	007 夜火	PS2	2002年	EA	333万
296	瑞奇与叮当	PS2	2002年	SCE	333万
297	星战前传III 西斯的复仇	PS2	2005年	EA	332万
298	马克斯・佩恩	PS2	2001年	Take-Two	331万
299	指环王 王者无敌	PS2	2003年	EA	328万
300	超级纸片马里奥	Wii	2007年	Nintendo	328万
301	真实犯罪 洛城街头	PS2	2003年	Activision	327万
302	运动冠军	PS3	2010年	SCE	326万
303	塞尔达传说 天空之剑	Wii	2011年	Nintendo	325万
304	马里奥与索尼克 冬奥会	NDS	2009年	SEGA	325万
305	铁拳	PS	1995年	Namco	324万
306	007 明日帝国	PS	1999年	EA	321万
307	战地 恶人连2	X360	2010年	EA	321万
308	WWF SmackDown! 2	PS	2000年	THQ	320万
309	棒球	FC	1983年	Nintendo	320万
310	杀手学堂	SFC	1995年	Nintendo	320万
311	勇者斗恶龙VI	SFC	1995年	Enix	319万
312	蝙蝠侠 阿克汉姆城	PS3	2011年	WBIE	318万
313	Enter the Matrix	PS2	2003年	Atari	318万
314	生化危机5	X360	2009年	Capcom	317万
315	皇牌空战4 破碎的天空	PS2	2001年	Namco	317万
316	动物之森+	NGC	2001年	Nintendo	315万
317	Wii Music	Wii	2008年	Nintendo	315万
318	FIFA 08	PS2	2007年	EA	314万
319	蜘蛛侠	PS	2000年	Activision	313万
320	极品飞车 热力追踪	PS	1998年	EA	312万
321	星战前传I 竞速	N64	1999年	LucasArts	312万
322	勇者斗恶龙IV	FC	1990年	Enix	312万
323	龙珠Z 武道会	PS2	2002年	Atari	309万
324	麦登NFL2002	PS2	2001年	EA	308万
325	塞尔达传说 灵魂轨道	NDS	2009年	Nintendo	308万
326	战神 奥林匹斯之链	PSP	2008年	SCE	308万
327	家庭游戏体感田径场	FC	1986年	Namco	308万
328	大金刚	GB	1994年	Nintendo	307万
329	会说话的DS食谱	NDS	2006年	Nintendo	307万
330	求生之路	X360	2008年	EA	306万
331	雷曼	PS	1995年	Ubisoft	303万
332	分裂细胞	Xbox	2002年	Ubisoft	302万
333	泰森拳击	FC	1987年	Nintendo	302万
334	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	PS2	2002年	THQ	302万
335	辐射 新维加斯	X360	2010年	Bethesda Softworks	300万
336	龙珠Z 武道会3	PS2	2007年	Atari	300万
337	功夫熊猫	X360	2008年	Activision	300万
338	危机之源 最终幻想VII	PSP	2007年	Square Enix	300万
339	WWE SmackDown! Raw 2006	PS2	2005年	THQ	300万
340	Sonic Rush	NDS	2005年	SEGA	300万

千万大作的真相

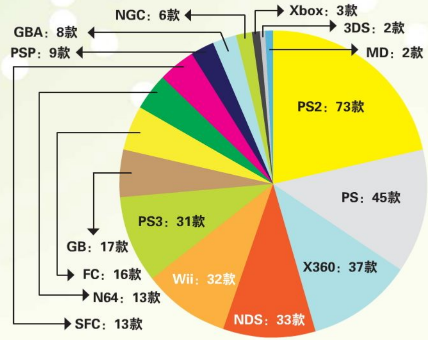
一款游戏销量能达到1000万套以上，必定是已经成为社会现象的怪物级游戏。在业界的30多年历史上，千万级大作不过45款，而这45款游戏中，大多是掺了水分的。《超级马里奥兄弟》曾以其超过4000万套的销量保持了20多年的最畅销游戏记录，其实是因为当年美版FC将该作作为同捆赠送的游戏，而这些赠送游戏的销量都被统计其中。所以作为Wii附赠游戏的《Wii Sports》完全有可能成为史上惟一一款"销量"过亿的游戏。

实际上，任天堂的大作销量之所以动辄上千万套，在很大程度上与其软硬件同捆销售的战略习惯有关。任天堂经常推出主机随人气大作同捆销售的套装，包括《马里奥赛车》、《任天狗》等游戏都因为此类主机套装而实现数千万套的销量。当然，这些游戏本身就算没有同捆套装也会有相当恐怖的销量，但是如果没有这种同捆套装，销量肯定要大打折扣。

凭借自己的实力跻身千万销量的游戏都是真正的怪物，比如《GTA》、《COD》等系列。由于本榜单将跨平台游戏分不同机种单独计算，如果按照跨平台累计销量计算，千万级大作还有更多。此类游戏的共同特点是都非常长卖，上市一两年后仍能经常在销量榜中露面。当然，这些游戏的后期售价也会便宜许多，比如《GTAIV》发售一年多之后价格就降到了20美元以下。

三白金级大作的平台分布

每一部成功的主机都有自己的三白金级大作，即销量在300万套以上的大作。实际上，如果连一款三白金级大作都没有，也谈不上是成功的主机，SS、DC、PC-E等人气颇高的主机都没有300万级大作，所以他们最后都是失败告终。拥有三白金级大作最多的是PS2，毕竟它是最后一部一家独大的主机，养活了所有的第三方。PS时代也是一家独大，不过当时欧美第三方的实力太弱，多数大作来自日本，美系300万级大作屈指可数，所以总数也相对较少。而PS2的三白金大作中，明显增加了许多来自欧美的体育游戏、电影游戏等。至于NDS、Wii、GB等任天堂主机，虽然主机畅销，但游戏软件的市场规模并不是太大，畅销的多是任天堂的游戏，因此三白金级大作数量也相对较少。

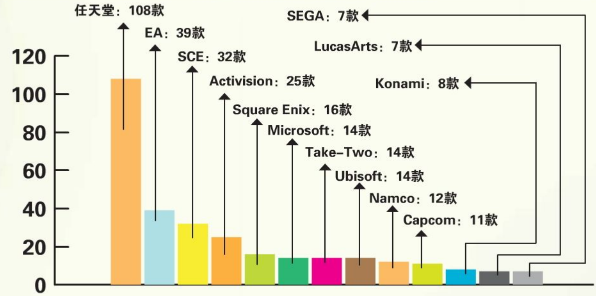


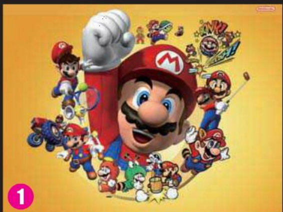
读者的300期寄语 念：奔三的旅途结束了，希望奔五奔六的岁月里继续加油……

更多访问：73139.blog.163.com

三白金级大作的发行商分布

拥有超大作数量最多的毫无悬念的是任天堂，在 340 款三白金级游戏中，任天堂差不多占了三分之一，销量排名前 20 的游戏中就占了 19 款。而且从 FC 到 Wii，任凭业界起起落落，任天堂从不缺乏怪物级大作——这就是任天堂的实力表现。不过任天堂在自己主机上的过于强势也伤害了第三方的利益——任系主机的 300 万级游戏总共 140 款，其中第三方游戏所占比例不到四分之一。而 PS 系主机的 300 万级游戏有 158 款，其中第三方游戏差不多占了八成。单从这一角度来说，如果当年不是 SCE 打破了任天堂的垄断，第三方游戏软件市场不会发展到今日规模，游戏产业也不会有如今的百花齐放。



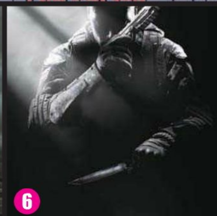






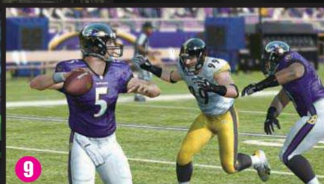














最畅销游戏系列NO.1
马里奥
累计销量：4亿5021万套
最畅销游戏系列NO.2
口袋妖怪
累计销量：2亿1928万套
最畅销游戏系列NO.3
俄罗斯方块
累计销量：1亿2500万套
最畅销游戏系列NO.4

GTA
累计销量：1亿1400万套
最畅销游戏系列NO.5
最终幻想
累计销量：1亿204万套
最畅销游戏系列NO.6
COD
累计销量：1亿套
最畅销游戏系列NO.7
FIFA

累计销量：1亿套
最畅销游戏系列NO.8
极品飞车
累计销量：1亿套
最畅销游戏系列NO.9
麦登NFL
累计销量：9000万套
最畅销游戏系列NO.10
索尼克
累计销量：8513万

笑狗：我在买漫画书时，老板为我推荐了一本书，UCG！因为里面介绍的内容是有关游戏的，我就毫不犹豫地买下了，自此便一发不可收拾。一开始买书是为了攻略，后来渐渐喜欢上了这本杂志，并将其推荐给了基友们。

73130.blog.163.com

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 [illegible]夜

新闻资讯 游戏情报站

DIGEST 本期大事记

05.15 Rockstar 最新力作《马克斯·佩恩 3》发售，首发量突破 300 万套。

05.16 THQ 召开财报会，宣布其亏损情况进一步恶化，同时表示将放弃板垣伴信开发的新作《恶魔三全音》。

05.17 《连线》杂志首次披露了 Epic Games 次世代引擎“虚幻引擎 4”的实际游戏画面，Epic 将在 6 月份公布详情。

05.22 网上泄漏的图片显示，Wii U 的触摸屏手柄键位有所变化，滑杆将改为类比摇杆。

05.22 根据 Activision/IW 案件的法庭资料显示，Bungie 的新作是“科幻动作射击游戏”，代号为“Destiny”，首作将于 2013 年秋季发售，为 X360 限期独占。

05.23 世嘉正式公布“《如龙》系列”最新作《如龙 5 梦、实践者》，本作采用全新引擎开发，内容规模为史上最大，将围绕 5 名主角，在 5 大城市展开，预定 2012 年 12 月发售。

05.23 根据 Enterbrain 发布的数据，3DS 在日本的销量已突破 600 万台。

《马克斯·佩恩3》首发300万

Take-Two 宣布，Rockstar 新作《马克斯·佩恩 3》首发超过 300 万套，而《边境之地》的累计出货量已突破 600 万。上个财年，Take-Two 总销售收入为 8.3 亿美元，同比降低 27%，净亏损超过 1 亿美元。但是本财年因为预计会有《GTAV》，因此总销售额预计会创造历史新高，达到 17.5 ~ 18.5 亿美元。



极致逼真！虚幻引擎4画面正式公开

《连线》杂志最近独家报道了 Epic Games 的“虚幻引擎 4”（以下简称 UE4），并刊载了用该引擎做出来的实际游戏画面，初步展现了次世代游戏的风采。

《连线》杂志将 UE4 称为未来十年的游戏根基，可能会影响到微软和索尼对次世代主机的规格抉择。据称，该引擎不仅性能强大，而且能够将游戏开发的效率大大提高，将如今需要 2 年时间才能做好的游戏缩短到 1 年。Epic 的 14 名工程师仅用了 3 个月的时间就做出了一个华丽的演示 DEMO，看起来已经像是一款顶尖水准的次世代大作。这段 DEMO 是在 Nvidia 的最新 GTX 680 显卡上运行的。DEMO 中是一个全身铠甲的魔王，坐在冰封雪山堡垒中的王座上，当他苏醒时，周围的岩浆开始流动，将世界吞噬，接着是烟雾与火山灰喷涌而出……当魔王走到堡垒外，眼前是一片冰雪覆盖的雪山景色，极为清晰逼真。

大范围的逼真火山灰景色在本世代主机上是难以实现的，这预示着次世代主机在细颗粒处理方面的强大性能。过去要制作类似的场景，开发者要绞尽脑汁用各种方法辗转模拟出同类效果，不仅逼真度差很多，而且极其耗费精力。而在次世代，因为引擎与硬件性能的强大，这种场景可以轻而易举地实现。Epic 的 Alan Willard 还对 DEMO 进行了操作演示，以第一人称视点观察华丽场景，重点展示了强大的动态光影效果，场景的光源会与现实世界的光源一样在所有物体表面反射，通过真实的光线反射产生照片级画面逼真度。

UE4 即将于 6 月份面向公众进行展示，相信必将在玩家中产生强烈话题性，并引发业界对次世代主机的期待。





索尼新技术：打断游戏的强制广告



FIG. 4A

最近索尼的一项新专利在网上曝光，引起了玩家们的口诛笔伐。这是一种在游戏中强制植入广告的专利技术，会以最令人恼火的方式打断游戏。

在专利中描述了这样一种情形：当你开车与对手竞速时，正在兴头上，突然警告灯亮起（或者高音喇叭响起），然后游戏暂停，画面中冒出一种苏打水的广告。广告结束后，游戏才能继续。

索尼每年提交专利无数，最终会被应用的只是其中的极少数。这种强制打断游戏的广告无疑是令人恼火的，最后被采用的可能性很低。不过将其应用于一些免费游戏也不是没有可能，但是这样的广告恐怕只会增添人们对相关产品的反感，广告商们不见得感兴趣。

更多访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 2-3 BEGINNER：不知不觉就300期了啊，小弟在外求学，这三年UCG可是期期必备啊，正好马上高考，300期也算是我中学生涯的完美收场。

稻船敬二参与Level-5《GUILD02》





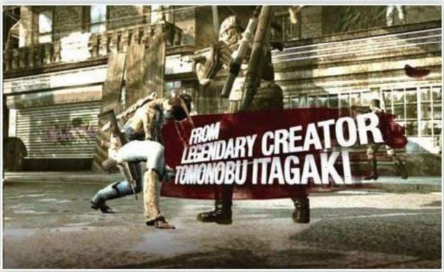


多位知名制作人联合开发的《GUILD01》尚未发售，续作已经迫不及待地公开。Level-5宣布《GUILD02》仍然是3DS的合集型游戏，继续采用全明星阵容，这次加盟的制作人有稻船敬二，以及《弟切草》的麻野一哉、我孙子武丸和SCEJ“《我的暑假》系列”制作人绫部和。此外《GUILD01》与《GUILD02》确定有联动要素，在“02”的游戏中输入“01”的密码，即可开启“02”的特别内容。

稻船敬二所开发的游戏叫做《虫虫战车》，故事发生在二战时期，玩家将会控制一辆被迷你化的战车，与巨大的昆虫作战。麻野一哉和我孙子武丸共同开发的《ALONE》是一个短篇惊悚故事，主角在黑暗中醒来，但是已经失去了记忆，故事将围绕“我是谁”、“我在哪里”、“发生了什么事”而展开。绫部和制作的游戏叫做《怪兽出没的星期五》，故事发生在昭和40年后半，是一个关于巨大英雄与怪物的广播剧般的游戏。

盈利前景差？板垣伴信新作恐搁浅

THQ日前宣布，截至3月31日的上个财年，其销售收入为8.3亿美元，但是净亏损额高达2.4亿美元，经营状况进一步恶化。本财年THQ的经营状况仍然不容乐观，由黑曜石工作室开发的RPG版《南方公园》已确定将会延期到2013年发售。上个财年THQ最畅销的游戏是《黑道圣徒3》，目前累计出货量已突破425万套，本作的最新资料片《Enter the Doniatrix》将于今年9月发售。



另外，在面向投资者的说明会上，THQ表示他们有意转让英灵殿工作室开发的新作《恶魔三全音》(Devil's Third)，目前THQ已经在与其他公司商谈相关事宜。THQ首席执行官Brian Farrell表示：“《恶魔三全音》的盈利前景不如我们的其他游戏。”

由板垣伴信创办的英灵殿工作室运营至今已有几年时间，还没推出任何游戏，就面临首部作品难以为继的困境。根据THQ透露的消息，首先是为《恶魔三全音》提供引擎的公司倒闭，而且因为日元汇率的持续提高，给日本公司提供开发资金变得十分昂贵。THQ经过深入评估之后决定放弃。

《拳霸》导演执导《铁拳》前传

据好莱坞方面的报道，《铁拳》的新一集真人电影名为《Tekken: Rise of the Tournament》，本片是2010年真人电影版《铁拳》的前传，将由《拳霸》的导演普拉奇亚·平克尧执导。据称本片在演员挑选方面将会尽可能以接近游戏原角色的外貌为标准。



《恶魔城》2D[illegible]3DS?

据传Konami即将公布《恶魔城》新作，其副标题为《命运之镜》(Mirror of Fate)，本作由《恶魔城 暗影之王》开发商MercurySteam制作，主创人员包括《暗影之王》的制作人David Cox和该作的编剧兼导演Enric Alvarez。据传这可能是一款2D的《恶魔城》新作，剧情上与《暗影之王》相关，对应平台为3DS。



INFO 新闻短波

PSV《街头喷射小子》

世嘉在DC上创造的经典名作《街头喷射小子》将于PSV上重生，本作将于夏季在PSN、Xbox LIVE上发布，PSV版也将同期上市，而且PSV版会利用触摸屏进行涂鸦操作，还加入了摄像头功能。



《求生之路》新作

瑞典Overkill Software日前宣布，他们正在与Valve公司进行深度合作，他们正在开发的新作将会结合《求生之路》与《PAYDAY》(Overkill的代表作)的风格。

《极品飞车》新作将公布

据IGN报道，《极品飞车》的下一部新作将会是《极品飞车 头号通缉》的续作，本作将会在今年第四季度发售，将会在E3展上公布详情。

PS3将实现云游戏?

据报道，索尼将会在E3展上宣布与Gaikai或OnLive合作，推出面向PS系主机的云游戏服务，详情可能会在索尼E3展前发布会上公开。

3DS日英销量里程碑

任天堂日前宣布，英国地区的3DS销量即将突破百万。同日，根据Enterbrain的统计数据，3DS在日本的累计销量已突破600万台。

Lionhead开发创新多人RPG？

Lionhead最近在招聘多名数据库与服务器程序员，以及多人游戏设计师。在职位描述中透露，Lionhead的新作将会融合在线与线下游戏体验，将为RPG带来独特的多人游戏方式。本作可能还有四人合作模式。

PSV新游戏天国

SCEJ社长河野弘表示，下一场“PSV游戏天国”网络发布会将于6月份举办，具体时间未定。河野弘表示，之前的游戏天国受到批判，因此今后的活动会有所变化。

《P4黄金版》大热

在日本有500多家游戏分店的TSUTAYA透露，PSV《女神异闻录4黄金版》的预订量是PS2版原作的两倍以上，目前在该连锁店的新作预订榜上排名第四。

Wii U最终版开发机发出

据报道，任天堂已经向开发商们发出Wii U的最终版开发套件，这些套件已经在量产之中，意味着Wii U的硬件细节已经全部确定。

更多，访问：73139.blog.163.com

INFO 新闻短波

《狡狐大冒险》PSV 版确定

SCE 日前宣布,《狡狐大冒险 时空神偷》将会推出 PSV 版,该版本将与 PS3 版一起在秋季同日上市。PSV 版将利用前后触摸功能和体感操作,两个版本的存档可通用。



《P4 黄金版》中文化

SCE Asia 日前确认,今后将大力加强 PSV 游戏的中文化,备受关注的《女神异闻录 4 黄金版》将会与厂商合作推出中文版。另外,SCE Asia 将会在台湾高雄成立除错中心,增强中文化游戏的质量,积极拓展中文化事业。



《暴雨》开发商新作

据英国 CVG 网站报道,《暴雨》开发商 Quantic Dream 将会在索尼的 E3 展前发布会上公布其最新作,届时该公司创始人 David Cage 会登台讲解。

育碧两大力作登陆 PSV?

根据英国零售商方面的未证实消息,PSV 的《刺客信条》真实身分正是《刺客信条 III》,此外还有一款《幽灵行动 最终任务》将登陆 PSV。

X360 之所以成功,是因为索尼做了一些不那么聪明的事。



前微软娱乐设备部总裁 Robbie Bach 日前承认,索尼自己的失误是 X360 趁机占据市场的主要原因。他说:"他们没有管理好自己的合作伙伴,没有管理好成本结构,还把主机做得复杂到开发商无法为其制作游戏。"

业界声音

我们的引擎团队和我们的工作室肩负着将业界拉进次世代的巨大责任。

CliffyB 日前表示,Epic Games 将尽其所能推动索尼和微软进入次世代。据称虚幻引擎 4 将包含能够缩短开发周期、降低开发成本的工具。



业界声音

《失落的星球》卡通风格外传公开

Capcom 宣布将于 2012 年内在 PS3/3DS 上推出动作射击游戏《极限突击队》(E.X.TROOPERS)。本作将采用《失落的星球》的世界观设定,以殖民星球 EDN-3rd 为舞台,讲述男主角布兰·塔纳为首的少年们相遇与成长的故事。与过去《失落的星球》主系列不同的是,本作将采用卡通渲染技术,将会是一款更注重日本本土市场以及低龄玩家的游戏。

《极限突击队》中的 EDN-3rd 有三个基地,你可以选择其一作为自己的行动基地。这三个基地与故事息息相关,主角布兰·塔纳是从 EDN-2nd 星球转学而来,这所学校的其他学生分别来自各个不同的基地。在剧情方面,将会以类似于《重力眩晕》的漫画方式展开。目前本作的开发度为 60%。





FOX 引擎打造!《终极地带》续作启动

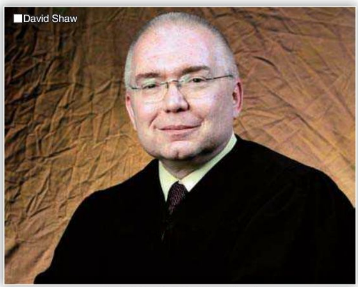
Kojima Productions 日前召开了《终极地带 高清版》的预览发布会,不仅进行了该作的实际演示,也确认了《终极地带》的新作已经在开发中,目前代号名为"终极计划"(Enders Project)。目前该作仅处于初期概念研究阶段,正在使用 FOX 引擎测试一些创意概念,此外开发团队也在制作模型,并将这些模型转化为 FOX 引擎里面的 3D 建模。

至于《终极地带 高清版》,本作的发售日已经确定为 2012 年 10 月 25 日,PS3 版和 X360 版同时发售,零售版定价 3980 日元,下载版 3480 日元,PSV 版未定。本作画面提升到 720p,帧率提高到 60fps,追加了 Sunrise 制作的全新开场动画。本作还将推出定价 8980 日元的限定版,采用豪华包装,附带音乐 CD 以及两本资料集。





摩托罗拉获胜,X360 在美面临禁售之忧



David Shaw

摩托罗拉起诉 X360 侵犯专利权一案进一步激化,摩托罗拉再赢一局。5 月 23 日,美国国际贸易委员会行政法官 David Shaw 要求禁止在美国销售由中国生产的 4GB 和 250GB 的 X360 Slim,已经在美国上架销售的这两种型号 X360 应立即停止销售并取消订单。David Shaw 还要求微软向摩托罗拉支付未卖出的 X360 主机总价值的 7%。

对此,微软表示 Shaw 的判决将损害消费者利益,Shaw 则驳回了微软的声明,指出对知识产权的尊重应高于主机购买者的任何"经济影响"。目前这项禁令还只是 David Shaw 的提案,并非国际贸易委员会的最终判决。奥巴马总统及顾问有 60 天的时间对此决议进行评估。对此,微软发表声明说:"我们相信委员会最终会站在微软这边。"

更多访问:73139.blog.163.com

读者的300期寄语 无双:说好了就一句话啊!200期的大典我没有赶上!这次300期!我不会错过了!UCG万岁!

《COD》缔造者向Activision索赔10亿美元



最近 Activision 与前 Infinity Ward 核心团队和 EA 之间的官司开始审理，大量法庭文件随之曝光，披露了关于此案的许多详情。

两年前 Activision 状告 EA 以不正当手段挖走了 Infinity Ward 的 Jason West 和 Vince Zampella。随后这两位 IW 高管起诉 Activision 将其非法解聘，未向其支付应得报酬，并索赔 3600 美元。据称他们的索赔要求目前已经提高到 10 亿美元。作为反击，Activision 已经提出反诉讼，以 EA 方面对 IW 造成的破坏以及游戏的延期损失为由索赔 4 亿美元。Activision 还表示他们已经向主要开发者们支付了 4200 万美元的奖金，但“IW 员工组织”方面表示，这笔钱是在庭审之前刚刚支付的，只不过是 Activision 掩饰其丑行的一种行为。

据称，从 2009 年向夏季开始，Activision 最高层聘请了 Thomas Fenady 担任高级信息技术主管，展开代号为“破冰计划”的秘密任务，目的是从 IW 两位高层的电子邮箱中窃取信息，并且“不能被发现”。Fenady 本人已经出庭作证，证实确有此事，他还表示，破冰计划的目的就是搜集证据，这样 Activision 就能光明正大地炒掉 West 和 Zampella。

Bungie新作为科幻射击游戏《宿命》


■此前Bungie透露的新作设定图。

在最近大量曝光的 Activision/IW 案件资料中，意外出现了 Bungie 新作的资料。两年前，Activision/IW 案件曝光后，Activision 立即公布了与 Bungie 的合作计划，在很大程度上让外界恢复了信心。但是这个合作项目得来不易。

在一份 27 页的资料中显示，Bungie 的新作是“科幻动作射击游戏”，代号为“Destiny”（宿命），第一款游戏将于 2013 年秋季发售，此后每两年推出一款新作。Bungie 还同意推出 4 个代号为“Comet”（彗星）的 DLC，从 2014 年秋季开始推出，也是每两年一个。

《Destiny》第一作将会是 X360 限期独占，之后会在 X720 上推出。独占期满后会有 PS3 版和 PC 版。Bungie 将获得运营收入的 20 ~ 35%，而游戏的所有开发、生产与营销成本全部由 Activision 负责。在 2010 到 2013 年间，Activision 还要每年向 Bungie 支付 250 万美元作为奖金，前提是 Bungie 必须完成事先制定的游戏质量与预算目标。如果《Destiny》获得 GameRankings.com 统计的 90 分以上的业界平均分，Activision 还会再支付 250 万美元奖金。

在文件中还提到 Bungie 正在开发其成名作《马拉松》的续作，不过只会分配不到 5% 的员工开发该作，所以应该只是一款小规模的作品。

有图有真相 SCENE

■TGS 2012海报



2012 东京游戏展的海报已经确定，今年将再次沿用 TGS 形象女郎的设计方案，不过配色有所不同。今年 TGS 的主题是“用游戏来连接笑容”。

■Wii U手柄变更



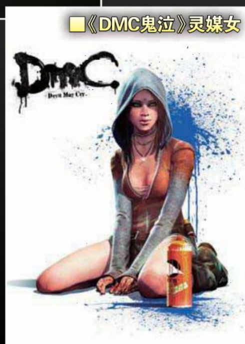
最近《乐高》游戏专业开发商 Traveller's Tales 的游戏测试人员曝光了 Wii U 触摸屏手柄的照片，与去年 E3 上展出的手柄相比，这个新手柄的键位有所不同，最大的变化是将原本类似于 3DS 的滑杆变成了真正的类比摇杆，Start 和 Select 键的位置也有所不同，在屏幕右下角还增加了一个用途不明的方块键。

■极限竞速 地平线



虽然 LOGO 看起来有些山寨，这确实是《极限竞速》的新作，由英国 Playground 公司开发，预定今年秋季上市。本作的特点是将会有巨大的开放道路，玩家可以任意探索。

■《DMC鬼泣》灵媒女



《DMC 鬼泣》的这名新角色叫做 Kat，是从小就加入神职会的灵媒女，能够观察到 Limbo 地狱的景象，经常为了收集其中的情报而深陷险境。在游戏中，她将带领但丁通过 Limbo 地狱完成其任务。

读者的300期寄语 齐逸飒：我追UCG已经5年多了，本来在离高考还有12天的时候不能用电脑的，但为了300期这个大日子还是决定来响应一次号召，祝UCG越办越好，等高考完我去参观编辑部！

西多 访问：73139.blog.163.com

文 金馆长&稀饭 美编 anubis



游戏追梦人

——采访前《光环 4》创意总监瑞恩·佩顿

如果问你“《潜龙谍影》系列”的制作人是谁，大多数玩家可能都会回答小岛秀夫，或者新川洋司。如果我把这个问题细化，问在整个小岛组中，谁是奋斗在一线，领导员工做那些繁琐而具体的工作的人，可能很多玩家就答不上来了。

答案是我们今天采访的主角，瑞恩·佩顿（Ryan·Payton）。出生于1981年的佩顿先生早期曾经担当过多家知名游戏媒体的自由撰稿人，在2005年加入小岛组，前期主要负责翻译工作，后来因为表现出色被提拔到了《潜龙谍影4》制作组领导的位置担任助理制作人。2008年因为个人原因离开小岛组，后加入微软担任343工作室的创意总监，2011年9月辞职，现在他有了自己的工作室Camouflaj，该工作室的首款作品是一款名叫《Republique》的iOS平台游戏。近日，佩顿先生来到了中国并接受了本刊的独家采访。

佩顿先生个性随和幽默，刚入场的时候他似乎看出现场气氛有些紧张，主动跟我们开起了玩笑，几个轻松的小笑话之后，气氛也和缓了下来，我们的采访也逐渐进入了主题……

（以下UCG简称U，瑞恩·佩顿简称佩）

从玩家到知名制作人

U：佩顿先生，我们知道没有人从刚生下来就可以当游戏制作人，能给我们讲讲你的经历吗？我们对一名知名制作人的成长史很感兴趣。

佩：在成为制作人之前，我和你们一样也是一个玩家。在大约四五岁的时候我第一次接触到了游戏机，我们的邻居家里要处理一个“巨大的黑盒子”，我爸爸花钱把它买了下来，那其实是一台雅达利2600，同时买下来的还有《吃豆人》、《印第安纳·琼斯》等七八个游戏。啊，对了，说到这一天，我父亲一直觉得这是他人生中最黑暗的一天，他十分后悔买下了那台雅达利2600（笑）。之后我们搬家了，新的家在乡村里，在这里我朋友很少，感到很孤独，但是有一天，我在一个邻居哥们儿家里玩到了《超级马里奥兄弟》，哗，我真的觉得那很棒。然后我的父亲又给我买了一台SFC，从此我就走上了不归路（笑）。

U：感谢你的父亲买下了那台雅达利2600（笑）。我们知道你后来为Konami工作，要知道Konami是一家日本的公司，你从什么时候开始对日本感兴趣的？

佩：我的父亲为一家日本公司工作，有的时候他会带一些从同事那里搞到的日本游戏给我玩，有时候他还会带我去日本出差。哇，那个时候的日本对于我来说简直像另外一个世界一样。我想了解日本，但是渠道比较缺乏，我想当时玩日本的游戏是了解日本的一个非常好的机会，但是我不会日语，游戏里的文字我完全无法理解，于是在父亲的帮助下，我尝试着开始自学日语。不过在那个时候，我对游戏的感觉还是小孩子的玩具一样，直到有一天玩到了《潜龙谍影》，我对游戏的感觉彻底改变了，那部作品对我的震撼我至今难以忘怀，我第一次意识到游戏可以和电影一样精彩绝伦。

U：大学毕业后和加入小岛组之间发生了什么有趣的事情吗？

佩：大学毕业后我做过一段时间任天堂西雅图分部的客服临时工，处理那些客户提出来的千奇百怪的问题，比如这个关卡我为什么过不去，或者为什么这个卡带没有响应等等（笑）。因为我对日本有一种很奇怪的向往，于是我来到日本的一个小城市当英语老师，那个城市很小，我也没有太多的娱乐活动，于是业余时间自己玩玩游戏，顺便补习日语。闲暇之余，我开始给很多的游戏杂志和网站写各种各样的稿子，包括IGN，FAMITSU，1UP等等，说起来我需要感谢1UP，某种程度上是他们给了我加入小岛组的机会……

U：听起来很有趣的样子……

佩：是啊，那是在2005年，当时听说E3上会有《潜龙谍影3》的新作展示，我长途跋涉路途上花了24小时才回到美国，当时在Konami展台那里看到了最新的宣传片，然后我就站在那里一直看，但我实在太累了，你要知道，刚结束24小时的飞行，马不停蹄赶到会场，顶着时差坐在大屏幕下，然后我就不

读者的300期寄语 wangruixuanxuan：与UCG结缘是一件幸运的事，就像是找到了组织一样，几年来，小编的努力、激情，作为读者的我都看在眼里，300期在即，衷心希望杂志越来越给力，在工作的同时，小编要注意身体哦。

更多访问：73139.blog.163.com

知道什么时候躺在那儿睡着了……是的，你别笑，如果你当时在现场看到一个睡在 Konami 展台大屏幕下的人，那就是我……大概有十分钟，或者半个小时？我也忘了，不知道睡了多久，我醒来第一件事就是摸摸我的口袋看钱包还在不在，不过令我庆幸的是没人趁我睡得不省人事的时候拿走我的钱包（笑）。之后我接到了 1UP 一个编辑的电话，说他忙不过来，让我代替他去采访小岛秀夫，你知道我当时是一种什么心情吗，一觉醒来，马上就能见到我心目中的偶像，真是太棒了！

U：然后呢，你不会当场加入小岛秀夫的团队了吧？

佩：当然没那么顺利啦，当时我来到采访间，接待我的是小岛秀夫的翻译，那家伙很厉害，英语日语都很棒，在他的帮助下，采访任务顺利完成。但采访结束后，我并没有马上离开，而是和这个翻译在一起聊了很久，然后小岛秀夫就推门进来了，他看了看我，用日语问他的翻译，这里怎么会有个美国人？于是我主动开始用日语和他对话，他感到很惊讶，一个美国白人为什么能说这么流畅的日语，于是我们开始坐下来闲聊，关于 MGS，关于游戏，谈了不少，然后他就跟我说他的团队里需要一个熟悉外国文化的人，我给你个推荐，你来面试吧。

U：真是个幸运的家伙……

佩：当然没那么简单，我还得参加 Konami 的面试，他们一共给我进行了 12 轮的面试，然后很长一段时间没有给我任何回应，我只好打电话过去询问，结果电话里居然说我没通过面试！然后我很失望地回到了美国，准备找下一份工作，我买了新的车子，房子也买了……结果就在某天，我又接到了 Konami 的电子邮件，他们说他们搞错了，其实我已经通过了，于是我只好卖掉了刚买的汽车提着行李回到了日本。

在小岛组的日子

U：我想你不会一过去就当上了二把手，之前都干了些什么？

佩：最早当然是翻译啦，不过当时得知除了《潜龙谍影 4》之外，小岛手下还有另一个小的团队在给 PSP 做一款 MGS 游戏，也就是后来的《潜龙谍影 掌上行动》，于是在闲暇之余会跑过去给他们帮忙打打杂，但是因为他们人手不够，所以很多时候我会帮他们测试游戏，甚至是在策划方面提供很多创意。那段时间我有个很搞笑的行动轨迹：在正常上班时间给《潜龙谍影 4》工作，下晚班回去洗个澡，一个钟头之后回到公司给《潜龙谍影 掌上行动》工作，一直到第二天早上……那段时间真是连轴转，要不是靠热情和精力撑着我估计早垮了，反正现在我估计下不了那么大的血本……

U：说到《潜龙谍影 掌上行动》，那真是个好游戏……也算是当年的黑马呢。

佩：黑马，嗯，这个词不错。其实当初 Konami 并没有把这个游戏当回事，也没投入多大的精力和经费，但是因为我在里面，我在小岛那里争取了更多的时间和经费，能让我们在制作上有更大的空间去发挥……反正你知道这游戏最后的评价和销量都很棒，Konami 很高兴，小岛秀夫也很满意我的工作，于是在完成了《潜龙谍影 掌上行动》的工作后，小岛秀夫提拔我做了他的副手在《潜龙谍影 4》项目组进行具体开发指导工作。

U：那么你具体负责的内容是什么呢？

佩：具体内容很多，比如说关卡设计啦、BOSS 战设计啦、难度控制啦……甚至包括美版的英语配音工作，总之都是一些很具体的工作，比起刚进来当翻译打下手要充实得多。你知道这是一款伟大的游戏，我也从中获益匪浅。特别值得骄傲的是我协助 Logan 工作室一起完成了游戏的开场动画。（注：即游戏开场阶段的真人电视片段，Logan 工作室是广告业界首屈一指的顶尖工作室，曾帮助苹果完成了著名的 iPod 剪影广告。）

U：那真是一个神奇的画面，我到现在还记忆犹新……能谈谈你的搭档小岛秀夫吗？

佩：我一直在想你们什么时候会问我关于小岛的问题（笑）。他真是一个天才，他想出来的点子总是那么奇妙而令人着迷，不只是他，他的团队也是这样……他很严谨，对游戏的质量要求十分严格而且经常不讲情面，这个人你看起来很文静的样子，但是一谈到游戏总是活力四射，工作的时候也充满激情，尤其是谈到跟他亲儿子一样的《潜龙谍影》的时候……

U：“亲儿子”？也就是说在他心里果然还是《潜龙谍影》最高咯？

佩：没错，谈到《潜龙谍影》的时候他整个人的精神状态都不一样，你把《潜龙谍影》混杂在一堆游戏中，他第一眼就能挑出来。

离开与新的起点

U：看样子挺快乐的啊……但是你最后离开了？

佩：嗯，这个问题我需要严肃一点回答（笑）。首先你要知道 Konami 是不会给你一分钱加班费的（U：哦……真是个刻薄的地方），但是他们会给我补假，比如做完《潜龙谍影 4》之后我获得了为期四个月的假期。利用这段时间我回到了美国的家里，然后在我准备回去的时候，我接到了医院的电话，他们通知我我的母亲得了癌症。

U：真是个不幸的消息，于是你准备留在美国？

佩：当然，我的其他家人有的不在身边，有的还在上学，我意识到离开我的话母亲处境会很艰难，频繁来往日本和美国会让我身心俱疲，而且在 Konami 的工作性质也决定我不太可能有那么多休息时间，频繁请假的话他们会疯掉的。于是我决定在美国找一份工作，然后，你们都知道，我从 Konami 辞职了。

U：之后你加入了微软？

佩：是的，我在我的个人主页上宣布了我从 Konami 离职的消息，然后很快就有好多家游戏公司和猎头公司的电话打了过来，其中就包括微软打电话找到了我，当时正值 Bungie 和微软闹“分手”那段时间，他们感到有点恐慌：新的《光环》交给谁？他们其实可以收购一个比较有实力的工作室的，但是最后他们还是决定把《光环》把握在自己手里，于是他们开始招兵买马，我经过了十轮面试后，他们跟我说，你来微软上班吧。

U：于是你加入了 343 工作室，在那里你具体负责什么？

佩：更正一点，我加入的时候他们还没有“343 工作室”这个名字，只是“微软游戏工作室”。我在里面的职务是“创意总监”，其实和在小岛组里面差不多，我主要负责游戏的整体故事框架设定以及游戏系统的设计，然后我为他们工作了三年，完成了新《光环》三部曲的剧本。

U：但你还是离开了那里？

佩：是的，到最后我感觉新的《光环》故事框架实在是太大了，我不是太喜欢这样。另外虽说“《光环》系列”是一个世界性的游戏，但事实上他还是讲了一个美国，或者说英语国家的人喜欢的故事，这也一定程度上和我的



更多，访问：73139.blog.163.com

理念相悖。

U：可以说你为美国和日本顶尖的游戏制作组服务过，你自己看来两者有什么不同么？

佩：其实还是有一定差别的，日本的工作室是自上而下式的，制作人或者高层人员就像神一样，他们的命令会被下面忠实执行，即使心存不满也不会当面提出。但是在美国的工作室就不是这样，他们每个人都是平等的，任何人都可以随时发表自己的意见，我曾经试图对一个职员下命令，这在日本是很正常的，但是这家伙站起来直接就跟我说他并不愿意这么做并陈述了理由。



转战手机领域

U：好的，我们进行下一个话题，作为游戏制作人你已经算是很成功了，你本可以再次投奔一个大型厂商继续你的事业，然后你却做了一个让人意想不到的决定：自建工作室投奔手机游戏领域。这里有什么原因吗？

佩：好吧，这个说起来可长了，首先在我的理念中游戏应该是一个能让所有人，我指的是全世界的所有人都能玩的作品。这包括很多方面，包括剧情，比如我刚才说到《光环4》的故事可能只有欧美玩家喜欢等等；更关键的是我认为家用机游戏的操作方式不够亲民，比如我很讨厌手柄这个东西，比如去年的《潜龙谍影 高清合集》你们都玩了吧，我是《潜龙谍影3》真饭，我都觉得手柄实在是太难以控制这个游戏了。我都觉得困难，你让那些没接触过的玩家怎么玩……我女朋友至今不能玩我做的游戏就是因为她用不了手柄。不过我很喜欢 Kinect 的操作方式，跟手机游戏的虚拟按键一样方便上手。虽然很多人说 iOS 操作很糟糕，我也承认，但是如果市场够大的话我们也会制作专门的控制器。

U：请继续……

佩：其次是我认为我们的游戏应该更注重游戏性，也就是 Game Play 的环节。当然画面等等因素也是很重要的，不过游戏不能只有宏大的背景、精美的画面、深邃的剧情，游玩的环节也是非常重要的。否则玩家不会感觉到是在扮演自己，而是在看别人的故事一样。

U：价格也是一个因素吧……

佩：是的，60 美元的价格对于很多人来说都过高了，而且我认为其实这些游戏很多都并不值 60 美元。比如说现在的游戏都加入了网战要素，就是在千方百计地让自己游戏的价值接近 60 美元。而且家用主机的普及度也是个问题，比如在中国，满大街可以看见 iPhone，但是却看不见很多家用机，这就说明家用机上不太可能出现我说的那种“每个人都能玩”的游戏。对我来说 iOS 游戏更方便实现我的理想。

关于《Republique》

U：谈谈你的游戏《Republique》，看到这个游戏之后我们对名字比较感兴趣，似乎不是英语的拼法，为什么要这么拼？

佩：啊，原来你也注意到了这一点，这个拼法是法语的，至于为什么这么拼，我只能说跟游戏的剧情是有紧密关联的，玩到游戏之后你们会明白这一点的。

U：哦？这么说看来是非玩不可了……在预告片里你提到在游戏中我们是“引导”这个女孩而不是“控制”这个女孩？

佩：是的，这一点贯彻了我的理念。我们在游戏中扮演的是通过摄像头帮助这个女孩的人，也就是我们自己，我不会让玩家感到游戏里的角色只是在表演一段故事，我们扮演的就是我们自己。说得具体一点，游戏中玩家对女孩进行指导，不就是玩家亲身投入到游戏中，成为游戏一部分的体现吗？

U：不过这样会不会让游戏变得很难？因为你不能自己控制角色，似乎这个女孩也不是很强大的样子……

佩：我想不会，我们会在游戏中详细地教你如何进行操作……而且设想一下，如果能让你拿着机关枪一路打过去，那岂不是又没法突出玩家在游戏中扮演的角色了，我们还是在看戏。

U：我注意到你的《Republique》很有传统游戏的味道，但是现在在 iOS 平台上大行其道的都是小型的休闲游戏，你对这一点怎么看？

佩：其实我认为 iOS 平台是一个充满创意的平台，不应该所有的游戏都是一个味道。如果我们只有《愤怒的小鸟》以及它的各种仿制品那么路子会越走越窄。我的目的是在 iOS 平台制作大作级别的游戏，当然，是那种每个人都能玩的大作。然后它就可以吸引你们这些玩家用机游戏的人来玩（笑）。

寄语中国玩家

U：祝你早日达成你的目的。有什么要对那些立志成为游戏制作人的中国玩家说的吗？

佩：想成为一个优秀的制作人你就必须先成为一个热爱游戏的玩家。对于现在的中国市场来说直接上马做大制作的游戏不切实际，失败的风险也很大。可以先从成立小的工作室制作独立游戏开始做起，小的工作室冒得起大风险，经常可以制作出一些非常精彩的游戏，大公司反而会因为一些原因而束手束脚。当然如果你做出了出色的游戏也没准会被大公司收购，作为大公司的一员，你们的创意或许会被埋没，但是也有可能就是挑战大制作游戏的开始。

U：你的下一步计划是什么？你还会回到家用机平台制作游戏吗？

佩：我现在会先尽全力完成《Republique》的制作，这游戏预计将在年底或明年初和大家见面，我招募了包括大卫·海特（注：Snake 的英语配音演员）在内的很多原 MGS 配音演员来为游戏配音，大家可以期待一下。关于我的下一部作品，我现在有了一些构想，但是还不是很完整，让我把精力先放到《Republique》上吧。至于家用机平台，我想有机会还是会在下一代主机上做游戏的，但这要取决于我之前作品成功与否。（笑）

U：谢谢接受我们的采访，祝你的游戏取得成功。

佩：我更愿意相信我会取得成功……你们都一定要玩啊（笑）！

【后记】历时近一个半小时的采访结束了，给我最大的感觉是佩顿先生追求的不是“成功”，而是“梦想”，他孜孜以求他内心中完美的游戏模式。他在采访结束后跟我说，这将是他在公布了《Republique》首段预告片后的最后一次媒体采访，接下来他将全力投入到《Republique》的工作中去，用最大的精力去完成这款游戏，相信他的《Republique》将会是他游戏理想的集中体现，同时喜欢传统游戏和手机游戏的玩家可以尝试一下。他最后对国内游戏界提出的意见也是比较中肯的，值得我们深深思考。



■本刊记者与瑞恩·佩顿合影。

读者的300期寄语 崔铭建：三年的 UCG，陪伴了我三年的生活。虽然时间不长，但是我对 UCG 的爱不输给任何一个读者！UCG300 期！祝杂志越办越好，小编们都成为人参赢家！

更多访问：73139.blog.163.com

PlayStation® 游戏专页

最近官方于博客 PS Blog 上分享了一段有关《The Last of Us》的短片，片中延续上次的故事，讲述主角 Joel 与 Ellie 于美国西部的旅程中到达一个荒芜的城市，但这个城市并非了无人烟，而是存活了一群不怀好意的幸存者。故事中，幸存者与主角为了争夺及保护自己的物资和武器，进行一连串的打斗，若稍动了恻隐之心对幸存者手下留情，主角们的生命便会陷入危机！想重温以往片段及欣赏精彩短片，可以留意官方的博客：http：//blog.asia.playstation.com



PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

《Sorcery》用PS Move施展魔法

期待已久的 PS3 动作冒险游戏《Sorcery》(魔法奇境大冒险）中英文合版已经推出。你可以配合 PS Move 使用来施展魔法，展开奇幻的旅程。除了游戏玩法有特色，游戏中所采用的配乐及音效亦经过精心编制。今次的凯尔特风格音乐有别于以往，不但加入了鼓及长笛等乐器，还混合了当代的乐器和音效，



令你不论在视觉还是在听觉上都像置身于魔法世界之中。官方博客中提供了一段片段让大家能够更加了解"魔法奇境大冒险"的配乐和音效的创作概念。

Sorcery（魔法奇境大冒险）中英文合版

游戏平台：PS3™ ｜使用语言：中 / 英文
发售日期：热卖中｜售价：HK$258

官方博客：http：//blog.asia.playstation.com

大热游戏《Dragon's Dogma》追加登陆PSN！

深受玩家欢迎的动作游戏《Dragon's Dogma》(龙之信条）追加登陆 PSN！第一回为大家带来 3 个追加，包括"来自不同的天空 – 第一部分"(From a Different Sky – Part 1)，需要你完成 10 个任务。目标很简单，就是要获得特别奖章，但千万要小心，别低估任务的难度及挑战性。另外还有"Dragon's Dogma Rift 晶体包"，可用来聘请任何佣兵；以及为自定角色增



加八个新发型，并可获队长盔甲作奖赏的"奖赏装备（1)"。

追加 DLC 名称：Dragon's Dogma 来自不同的天空 – 第一部份
Dragon's Dogma 新自定部分 + 奖赏装备（1）/ Dragon's Dogma Rift 晶体包

游戏平台:PS3™ ｜下载平台:PlayStation®Store ｜语言:英文 ｜推出日期:热卖中 ｜价格:HK$8 – HK$15

怀旧《Max Payne》亡命天涯

游戏当中渗透着浓浓英雄气慨经典



PS2 游戏《Max Payne®》重回 PSN！主角 Max Payne 原是卧底警察，因被诬陷杀人而无路可退，亡命天涯，更遭到警方与匪徒的无情猎杀，打着胜算渺茫的战争。当大家正期待着 Max Payne 3 推出的同时，何不先重温一下这部极具电影感的射击游戏的第一集？

Max Payne® 制品版

游戏平台：PS3™ ｜使用语言：英文
下载平台：PlayStation®Store
价格：HK$77 ｜发售日期：热卖中

致命掌上厮杀《Mortal Kombat》



PS Vita 版本中的《Mortal Kombat》(致命格斗）除了包含所有 PS3 的故事模式及角色、战士、环境和死亡一如往昔般残酷外，还有 PS Vita 独占的全新功能和内容，当中有全新 Challenge Tower 模式，包含 150 个崭新任务，还拥有超高质素流畅游玩画面。PS Vita 的粉丝又多一个游戏选择！

Mortal Kombat 制品版

游戏平台：PS3™ ｜使用语言：英文
下载平台：PlayStation®Store
价格：HK$310 ｜推出日期：热卖中

PS Vita "晶莹白" 及初音特别版

期待已久的白色 PlayStation Vita 终于出现，Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited（SCEH）最近公布全新颜色"晶莹白" PS Vita 将于 6 月 28 日（星期四）同时推出 3G/Wi-Fi 版及 Wi-Fi 版，建议售价分别为港币 2,780 元及港币 2,280 元。而各位机迷由 6 月 1 日起到 PlayStation 合作店预订"晶莹白" PS Vita 主机（3G/WiFi 型号）及任何一款 PS Vita 游戏，可以得到限量的预订特典"White Accessory Pack（配件包）"，入面有屏幕保护贴、擦布、PS Vita 记忆卡（4GB）、Armor 游戏卡盒（白）(Mad





Catz, Inc.）及 PS Vita Trooper Pack 主机包（白）(MSY Co., Ltd.）(总值港币 350 元），数量有限，各位机迷勿失良机。

此外，如果你是虚拟歌手初音的粉丝，千万别错过将在香港推出的限量版初音 PS Vita 同捆装。当中包括初音特别版 PS Vita 3G/Wi-Fi Model 主机与 PS Vita 专用游戏软件《NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA（暂名）》及配件。同捆装及游戏的发售日期均为今年 8 月 30 日，但售价则有待公布。

《FFXIII-2》最新追加内容推荐

今次《FF XⅢ –2》一共推出 5 款追加，当中在雷光编《女神的镇魂歌》中，将描述雷光与凯厄斯之间为赌注未来的战斗。而一如之前的竞技场追加，只要成功破关，即可让全身穿上特别铠甲的雷光与伙伴一同应战。此追加更可预先调整难易度，故即使是不擅长战斗的人也有机会获胜！

另外，诺艾尔与莎拉的第五套新服装，"黑魔道士"与"白魔道士"也已上架，让两人更添一阵幻想风。



追加 DLC 名称：
《FINAL FANTASY XⅢ –2》
冰雪编《无穷之斗技场》
雷光编《女神的镇魂歌》
莎拉服装《白魔道士》
诺艾尔服装《黑魔道士》
莫古利服装包《任君选择》

游戏平台：PS3™ ｜下载平台：PlayStation®Store
语言：日文 / 中英韩文 / 英文
推出日期：热卖中｜价格：HK$28 ~ HK $57



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"♪","PlayStation","△O×□"and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"ф" is a registered trademark of Sony Corporation.

更多，访问：73139.blog.163.com

5月18日《如龙》系列”的官方网站突然出现了这样一张告示：本站正在重大更新中，2012年5月24日将会有重大发表。

这条告示一石激起千层浪，系列粉丝们纷纷预测这次发表会跟传说中存在，但是一切详细信息皆未知的《如龙5》有关。于是在接下来的一周里，系列的粉丝们都静等着这条大幕的拉开……

终于，SEGA兑现了自己的诺言，在5月24日如约给我们带了了新的《如龙》，其名为《如龙5 圆梦之人》。这次，除了一些熟悉的老朋友之外，我们还能见到一些新面孔……

文 金馆长 美编 NINA



如龙5 圆梦之人	SEGA	动作
PS3 龙が如く5 梦、叶えし者		日版
预定2012年12月	1人	售价未定
对应周边未定	对应玩家年龄：对应年龄未定	



▼上一次东西战争中关键的两个男人曾经在外传中联手，不过似乎本作没有承认《如龙 终焉》的剧情。

东西战争一触即发！

2010年四月，极道组织上野诚和会和东城会之间的冲突告一段落，在这段冲突中暴露出了警察局上层长年以来试图瓦解黑道的阴谋。这一切的结束也让关东极道暂时迎来了一段时间的和平（《如龙4》中的剧情）。

之后，六代目会长堂岛大吾对东城会进行了一系列改革，和关西的近江联合达成了平分日本极道界的协议，这看似形成了一种很稳定的体制，但是……

2012年，近江联合会长死亡。



▲上一代《如龙 终焉》中出过场的超剽悍的近江联合会长。

近江联合七代目会长的死亡代表着东西之间脆弱的和平即将崩塌，全面战争即将开始。为了应对这一事件，东城会开始了一项计划。

东城会和北海道、名古屋、福冈地区的极道联手，组成了“反近江联合同盟”，为了达成这个同盟，堂岛大吾亲自来到了福冈和当地的极道首领进行交涉。

不过这一切只是一个巨大阴谋的序幕而已。东城会这座大山的徐徐移动，也唤醒了那些沉睡的男人们……

福冈、札幌、大阪、名古屋。为了各自的梦而在各地奔波的男人们，为了自己的梦想，以及一个少女的梦想，再度卷入战争的漩涡。舞台的大幕，在五大都市拉开……

圆梦之人

这次出场的角色中有很多熟悉的老面孔，也有一些新人，他们怎**么来阐述“圆梦”**这个主题呢？

桐生一马



原东城会四代目，号称“传说之龙”的极道。某日，某个单身女性的来访让他消失于众人之前，2012年在福冈永洲街有人发现了他的踪迹，但是在这里他仿佛只是一个普通的出租车司机，面对强横的客人唯唯诺诺，甚至会缴纳保护费。

舍弃了过去，甚至舍弃了名字的桐生一马，因为某件事情而再度觉醒。

“东城会六代目失踪了。”

为了爱人的梦想，舍弃了自己的梦，舍弃了一切的桐生一马，面对朋友的危机，开始扪心自问。当他明白了自己的梦想的时候，传说之龙，再次复苏。





▲昔日威风凛凛的四代目怎落得如此窘迫？到底发生了什么事情？

©SEGA

读者的300期寄语 北京 张阳：记得200期时我还上高中，一转眼300期了大学的我即将毕业，时间过得真快啊，望以后的日子里不管是学习还是工作，UCG与我一同陪伴，愿UCG越办越好！爱游戏，爱生活。用心生活，快乐每一天。

更多 访问 73139.blog.163.com







▲谁能想到这是当年的天才球手？



品田辰雄

名古屋的流浪汉，似乎很会打棒球。穷困潦倒，在名古屋锦荣町中心某个大楼里寄居，很多人都想不到，品田曾经有无比辉煌的过去。

十五年前的1997年，品田在名古屋飞龙对东京激钢的棒球大联盟赛事中出场并完成制胜本垒打。但是第二天，就爆出了品田参与赌球的传闻，品田本人被永久开除，成为职业球手的梦也和他的人生一样中途夭折。

十五年混沌的生活之后，某天品田被高利贷者逼着去找一些工作，结果在街上卷入了一些小麻烦，当他回家的时候，看到了一个戴面具的男人。

十五年前那件事情的真相，你想查清楚吗？

这个失去梦想的天才，再度握紧了球棒，只为取回自己十五年前打失了的那一“球”……



▲遥很有新人偶像的样子。



泽村遥

桐生一马一生挚爱泽村由美的女儿，是桐生精神的支柱，她的梦想是成为电视上的明星。

某天，大阪苍天堀知名的经纪人“朴美丽”发现了遥，“她就像闪光的宝石，一直是那么的夺目。”朴美丽接触了遥，并把她带到了关西，让她开始她自己的梦想。

一年的时间过去了，遥为了成为偶像而刻苦地训练着，但是，只身来到关西的遥感到十分孤独，她只有心里想着挂念的人而不断前进。

某天发生了一件事，自己事务所里的人遭到了袭击，少女为了继承恩人的梦想，开始独自向艺能界挑战……







秋山骏

曾经是神室町的不良高利贷商人，曾经和桐生一马一起拯救了这个城市的秋山骏，现在不知为何离开了神室町，独自一人住在大阪的一个公寓里，这里就是他的金融事务所大阪分店。颓废的风格让人几乎认不出他就是当年的秋山骏。

夜游归来的秋山骏接到了一个电话，这通电话似乎通告了某个人的“死亡”……



冴岛大河

前东城会冴岛组组长，为了东城会而不得已脱离了东城会，因为故意伤害罪被判处三年徒刑。在收监之前的最后一天，他和朋友立下誓言，为了东城会这个“家族”能够有美好的未来，他自愿被押往北海道。

在被关押期间，因为身为东城会领导人而受尽屈辱，但是为了和朋友的誓言，他忍下了一切。两年后的2012年，受尽折磨的冴岛大河被假释，但是出来之后他发现，他的“家族”就要被夺走了。

为了夺回家族，为了和友人的誓言，大河一路追着破坏他梦想的人物来到了札幌月见野，在那里有一个令人惊诧的事实在等着他……







▲秋山也开始玩颓废风……

▼两年的牢狱生活在冴岛大河身上留下了痕迹。







读者的300期寄语 灵空：看UCG玩游戏机自己一直是一游戏基！

更多，访问：73139.blog.163.com



东京 神室町



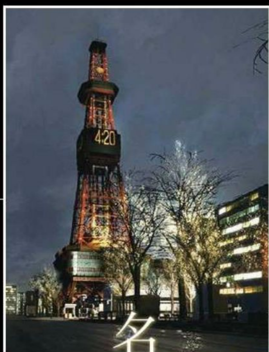
▲我们最熟悉的地方，历代《如龙》必不可少的繁华不夜城，也是东城会的本据地。

大阪 苍天堀



▲也是我们很熟悉的场景了，2代和今年刚发售的《黑豹 如龙2》中都有登场，是近江联合的本据地。

札幌 月见野



►这里是北海道首府雪城札幌，月见野的原型可能是札幌电视塔附近的街区。另外这个地方是初音的诞生地，现在想想初音的版权也在SEGA手里……

名古屋 锦荣町

▼日本中部地区工业、商业以及交通中心。锦荣町的原型应该是锦地区和荣地区，该地是购物天堂和美食天堂。



福冈 永洲街



▲福冈是九州岛最大的县，以繁华著称，在去年的地震和海啸中受损严重。

这次《如龙》的剧情真是吓了我们一跳，居然直接从四代目身上开刀，可以肯定本作剧情一定弱不了。这次可探索城市前所未有地达到了5个，也足以令各位粉丝满意，真是想快些看到这个游戏的全貌啊！

更多，访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 洞爷湖的神仙：高考在即，UCG300期在即。UCG伴我走过初中4年高中3年，相信今后也会一路伴我走下去，愿UCG能自强不息，玩家的心永远火热！

文 狼来了 美编 anubis

灵魂献祭		SCE	动作
PSV	Soul Sacrifice		日版
	预定2012年冬季	1～4人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

SOUL SACRIFICE
ソウル・サクリファイス

追求力量的人啊 你有付出代价的觉悟吗？



本作的策划和开发是由著名游戏制作人稻船敬二担当，游戏的质量自然有所保证。作为一款原创类的作品，《灵魂献祭》将会带给玩家们前所未有的游戏体验，本次前线就为各位揭开这个魔法世界的神秘面纱。

从一本“书”衍生出来的故事



STORY

游戏中由玩家所扮演的主人公是被残忍的魔法师作为奴隶饲养着的人类，活着的惟一意义就是等待死亡的降临。在这种没有任何生机的日子里，一本有着奇特外形的书突然出现在主角的眼前，本作的故事也由此而展开

这本掌握着故事关键的书，将会拯救主角，抑或是将主角拖入万劫不复的深渊中呢？

玩家得到的书，其实是化身为“书”外形的怪物，书中记载了魔法师与怪物之间壮烈的战斗。在阅读这本书的时候，主角被带到了书中所描绘的世界，并亲身体验书中记录的一切。书里记载的故事并没有结束，玩家正是让故事继续下去的关键。

©Sony Computer Entertainment inc.

更多，访问：73139.blog.163.com

本作的战斗主要通过魔法进行，发动不同效果的魔法，需要付出对等的“代价”。越强力的魔法，需要的“牺牲”则越大。与代价和牺牲划上等号的，便是玩家的肉体与生命。



牺牲与代价 那便是一切魔法的根源

你有付出代价的觉悟吗？

流程中将会有强大的敌人等着玩家，如果不想死的话就必须破坏自己的身体来发动魔法与之对抗，就算最终取得了胜利，玩家也只能拖着支离破碎的身体苟且残喘。与一般游戏中魔法师给人留下的强大印象不同，本作中魔法师给人的感觉是“卑微、弱小”。



魔法的由来：在北欧神话中，Gleipnir（格莱普尼尔）是一条用来绑缚魔狼芬里尔的神奇绳索，其意为“纠缠者”或“欺诈者”，亦有译成“缚狼锁”。这条绳子的材料成分是：33 份山的根、28 份猫的脚步声、24 份女人的胡子、14 份鱼的呼吸、3 份熊的力量和 2 份鸟的唾液。



魔法的由来：Gorgon（戈耳工）是希腊神话传说中的蛇发三姐妹，她们的头上和脖子上布满鳞甲，头发是一条条蠕动的毒蛇，长着野猪的獠牙，还有一双铁手和金翅膀。在西方传说中她们以丑陋闻名，许多西方小说中都有关于她们的记载和故事，三姊妹中，又以美杜莎最为出名。





魔法的由来：Salamander（沙罗曼蛇），传说中的火精灵，它是欧洲自古相传，可以生活在火焰中的不可思议生物，也翻译成“火蝾螈”。但是原本的沙罗曼蛇其实指的是青蛙与蝾螈的近亲，和蜥蜴很相似的大鲵（蛙蛙鱼）的名称。

献上你的灵魂来换取力量吧！







魔法的由来：传说不列颠国王亚瑟王在年轻时，曾拔出石中剑（Caliburn）与对手决斗，但因违反了骑士精神，战斗后该剑断裂，失去了圣剑的亚瑟王非常悔恨。于是大魔法师梅林指引他来到了圣湖旁，湖中仙女手握着一柄宝剑，并将其举出水面。亚瑟王从湖之仙女那里得到被称为“王者之剑“的圣剑 Excalibur，此剑由精灵打造，剑锷由黄金所铸、剑柄上镶有宝石，并因其锋刃削铁如泥，故湖夫人以“Excalibur”（即古凯尔特语中“断钢”之意）命名之。

读者的300期寄语 Tifa 曰 Cloud：咱是新时代的游戏玩家，UCG 从 08 年初看到现在，说短不短，说长不长。这 4 年，在 5.12 地震避难的帐篷里看过 UCG，在中考总复习的时候偷偷看过 UGG，在手术前在医院病床上看过 UCG，现在在高中宿舍看 UCG……于此，希望 UCG 蒸蒸日上。

以生命换来的强大力量

GUNGNIR





魔法的由来：Gungnir（岗尼尔）是北欧神话中奥丁所使用的长枪，一旦对着此神圣之枪发誓，便不能再反悔。当奥丁将其掷出时，岗尼尔会发出划越天际的亮光，地上的人类称之为“流星”。这支枪投出后，必定会命中目标且必定将目标击杀。

追求力量的最大代价，便是失去作为“人”的资格



以肉体的一部分甚至牺牲生命换来的魔法异常强大，只不过连续使用的话，失去人类的姿态也是迟早的事。想在这个残酷的世界中活下来，这也是迫不得已的无奈选择吧。



▶本作支持4人联机共斗，除了文中介绍的几种魔法外，玩家还可以用其他代价换取更多种类的魔法来完成极具挑战的任务。





遵从魔法守则的魔法师们



失去人形可以说是魔法师们难以抗拒的宿命。玩家扮演的魔法师，是为了保持自己的容貌而艰难地战斗，还是舍弃外在的东西去追求力量呢？如何选择会因玩家而异吧。

读者的300期寄语 RIVEL晨勋：很荣幸高中生涯能够在UCG300期的陪伴下结束，然后，400期时我会找到一个“游戏姬”的妹子，500期时成为“中国力量”，600期时当上“人生赢家”！！！你们等着！！！

更多…访问：73139.blog.163.com

打造个性的魔法师吧！

男女魔法师的造型并不是单一固定的，从右图中可以看出本作有着强大的玩家自定义外形系统，这一点与 Capcom 的人气动作游戏《怪物猎人》系列”十分相似。不过一旦在战斗中使用了魔法，那么任何靓丽的外形都会变为丑陋的存在。



堕入黑暗化身为怪物的魔法师们







SLIME

怪物的由来：史莱姆（Slime），即黏液怪。其英文本意非常确切地描述了史莱姆的特征，这种具有粘性的流体生物可以保持各种各样的形状。史莱姆在神话中并没有太多的传说，将它们称为最低级的怪物也毫不为过。

KERBEROS

怪物的由来：Kerberos 这一名词来源于希腊神话的 Cerberus（刻耳柏洛斯），俗称地狱三头犬。在希腊神话中，死人在进入冥界时要先乘坐卡戎（摆渡亡魂的船夫）划的船渡过冥河，为冥王哈迪斯看守冥界大门的刻耳柏洛斯允许每一个死者的灵魂进入冥界，但不让任何人出去，同时也不允许活人出入。

拥有强大力量的怪物，其前身竟然是人类！？





HARPY

怪物的由来：Harpy（哈耳皮埃）是希腊神话中的鹰身女妖，长着妇人的头和身体，长长的头发，鸟的翅膀和青铜的鸟爪。传说哈耳皮埃是堤丰和厄喀德那的四位女儿的总称，她们原先是风之精灵，冥王哈迪斯的传令者，负责把死者的灵魂送往冥界。在后来的传说中她们才成为生性贪婪的鹰身女妖，总是显得饥饿且疲惫不堪，她们所接触过的一切东西都会变得污浊不堪，散发臭味。据说这些女妖害怕的事物只有一种——铜器的声音。

更多……访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 绝版坏：高二才邂逅 UCG，至今记忆如新，如今怎能一句话了了？临近高考之际，虽时间紧迫，亦不忘 UCG。问华夏游戏书刊，谁主沉浮，吾谓非 UCG 莫属！！！





MINOTAUROS

怪物的由来：Minotauros 是由 Minotaur（弥诺陶洛斯 / 牛头怪）衍变出来的名词。弥诺陶洛斯是克里特岛国国王弥诺斯之妻帕西法厄与波塞冬派来的牛的产物。由于弥诺斯的儿子在阿提喀被人阴谋杀害，因此弥诺斯起兵攻打雅典为儿子报仇。为了解除雅典的灾难，雅典人民答应每九年送七对童男童女到克里特作为进贡，弥诺斯接到童男童女后，将他们关进弥诺陶洛斯居住的克里特迷宫里，由弥诺陶洛斯把他们杀死。





DURAHAN

怪物的由来：Durahan 引申自 Dullahan（无头骑士），它是爱尔兰民间神怪传说中最著名的一位。其生前是一名勇猛的骑士，由于在战场上不幸阵亡，首级被敌人割去，因此每逢月黑风高的夜晚它便会骑着一匹同为亡灵的马出没于沉睡谷，四处寻找自己遗失的首级，而每当看见与自己生前长相相似者便会斩其头颅带回。不过对于人类而言，它是死亡预言的传达者而并非贪嗜人类灵魂的掠夺者。

由人类的欲望孕育出来的异世界

由光与暗交织而成的异世界便是本作的战斗舞台

被神所眷顾的光之世界、神话中描述的巨大羽翼、被浓雾缠绕着的绿色森林、地狱般的灼热火山地带……制作人力求将更多元化的场景带给玩家，场景中不同的地理状况是否会对魔法师们的战斗造成影响呢？



本作的场景非常丰富，对比强烈，构图充满了幻想风格与奇异色彩。无论是场景还是玩家与之对抗的怪物，它们全都是人心扭曲后的产物。

将欲望具现化的幻想世界





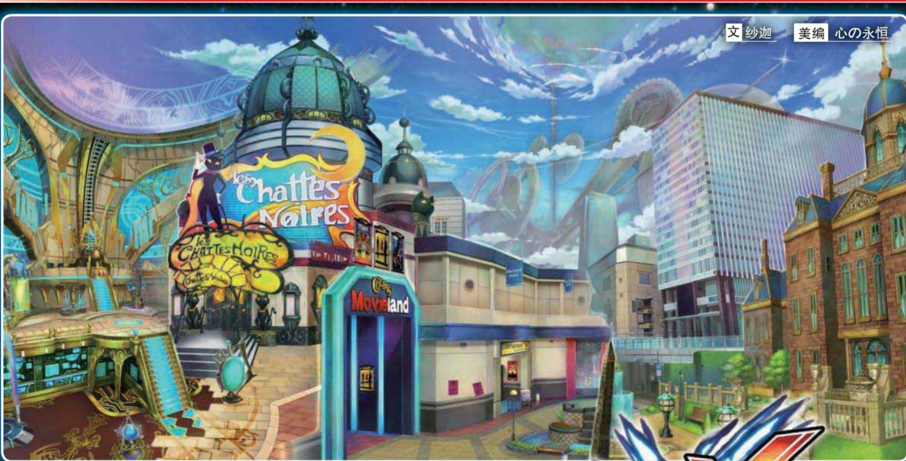






读者的300期寄语 北京 李想：UCG曾经伴我学习、工作、成长；UCG还将伴我娶妻、生子、到老。

更多，访问：73139.blog.163.com



文 纱迦 美编 心の永恒

2月22日的任天堂网络发表会上，曾经公布了一款由Capcom、SEGA、NBGI联手制作的神秘游戏。如今这款游戏终于公布，其结果既可以说出人意料，又可以说是意料之中。本作名为《跨界计划》，是将Capcom、SEGA、NBGI这三家公司的知名游戏角色集合在一起的梦幻游戏。游戏的玩法类似于《机战》，令人想起很多年前那个曾经轰动一时的《Namco×Capcom 梦幻大决战》。不过当时只是Namco和Capcom，如今Namco变成了NBGI，还加了个SEGA，不用说，吸引力自然呈几何倍数上升！

PROJECT X ZONE プロジェクト クロスゾーン

跨界计划	NBGI	策略角色扮演
3DS PROJECT X ZONE		日版
预定2012年内	1人	售价未定
对应周边未定		

关于《Namco×Capcom 梦幻大决战》



《Namco×Capcom 梦幻大决战》是一款发售于2005年5月26日的PS2游戏，由Monolithsoft开发。游戏自公布以来倍受玩家期待，几乎所有玩家都看好这种仿《机战》式的设计。实际游戏中不仅收录了两社的200余位经典角色，而且还有与之配套的无数经典曲目。游戏的剧情也分量充实，完全不下于任何一部《机战》作品。但游戏的流程过长，而且缺乏变化，大部分玩家甚至无法坚持到通关。游戏采用独特的AP制战斗系统，在战棋游戏的玩法中加入了动作要素，只是由于流程过长，这一优点反而成了最大的缺点，导致战斗节奏严重拖沓。不过尽管如此，游戏仍取得了20万以上销量的好成绩。

超豪华出场阵容

本作的创意和玩法都和《机战》类似，只不过《机战》里的角色来自日本机器人动画，而本作里的角色来自Capcom、SEGA、NBGI这三家公司的游戏。相信任何一个玩家都应该玩过这三家公司的游戏，因此本作的吸引力是不言而喻的！截至到今天，本作已公布的参战角色包括40人！

除了以上版权角色外，本作还会有原创角色登场。已知“《无限的边境》系列”的楠舞神夜和哈肯·布朗宁被官方当成原创角色参战！《Namco×Capcom 梦幻大决战》的原创角色零儿、小牟、沙夜后来活跃在很多游戏中，说不定本作中也会有他们的身影。



Capcom 阵营

作品	角色
《街头霸王》	隆、肯、春丽
《洛克人》	洛克人、ZERO
《恶魔战士》	季米特里、莫妮卡、丽丽
《鬼泣》	但丁
《生化危机》	克里斯、吉尔
《丧尸围城》	弗兰克

SEGA 阵营

作品	角色
《樱大战》	真宫寺樱、大神一郎、艾莉嘉、杰蜜妮
《VR战士》	结城晶、陈佩
《战场的女武神》	库尔特、莉艾拉
《太空频道5》	乌拉拉
《光明力量EXA》	透马、希莉尔
《永恒的尽头》	琳贝尔、泽法
《爆裂刑事》	布鲁诺

NBGI 阵营

作品	角色
《铁拳》	风间仁、凌晓雨
《异度传说》	kOS-MOS、T-elos
《薄暮传说》	尤利、艾丝提尔
《.hack》	凯特、黑玫瑰
《机战OG》	曾伽
《噬神者》	爱丽莎、索玛
《女武神传说》	女武神

读者的300期寄语 国防大学 卢金龙：300期已经来到，期待400期的到来。

更多访问：73130.blog.163.com

©CAPCOM ©CAPCOM U.S.A. ©SEGA ©RED ©NBGI ©SRWOG PROJECT ©.hack Conglomerate ©藤岛康介 ©2012 NBGI

趣味十足的穿越事件

像《机战》这种集合了众多作品的游戏，观看来自不同作品的角色之间的对话是一件很有意思的事情。本作参战作品的豪华程度并不输于《机战》，这些超越时代和次元的不同游戏公司的版权角色相聚一堂，究竟会擦出什么样的火花呢？游戏的剧情部分将采用《机战》式的角色插画加台词的表现形式，不过角色图像采用的是半身像，而台词会采用漫画式的对话框形式，并不拘泥于在画面最下方呈现，表现力可说是比《机战》更胜一筹！有《Namco×Capcom 梦幻大决战》的先例，本作的剧情一定不会让人失望！



关于《无限的边境》

《无限的边境》的全称是《无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇》，由Monolithsoft在NDS上开发，系列共有两作。《无限的边境》从世界观设定上来说是对《机战OG》的补充，但玩法是角色扮演。诸多《异度传说》的角色以及来自《Namco×Capcom 梦幻大决战》的零儿、小牟、沙夜在游戏中均有出现。游戏的战斗采用全程语音，纯2D绘制的战斗画面依然不失华丽，并保留了《机战》的诸多特色系统如精神等。在招式发动的特定时机输入下一招，会产生特殊效果，可以说是对《Namco×Capcom 梦幻大决战》的战斗系统的简化，但又不失其精髓。

Capcom 阵营



声优：高桥广树

隆

组合代表技：真空波动拳、EX波动拳

《街霸》永远的主人公，此番和肯组队参战。



声优：森川智之

但丁 & 季米特里

组合代表技：双枪、冲刺D摇篮

恶魔猎人和魔界王子联手出战，不知两人是怎么认识的呢？



声优：桧山修之



声优：东地宏树

克里斯 & 吉尔

组合代表技：创世纪、火箭筒

两人以《生化危机 启示录》形象登场，所以吉尔的造型……



►但丁以双枪连射，而季米特里如幻影般在弹雨中插动。



◄估计《生化》真饭也不知道创世纪是哪招，这招其实是吉尔发动了分析能力。



声优：樱井孝宏

洛克人 X

组合代表技：X破坏炮、Z光刀

Capcom招牌角色，出场的是“《X》系列”中的版本，与ZERO一组出战。

读者的300期寄语 广州 彭帆：UCG，一个伴随我走过五年春秋的好友，只愿你能够不离不弃，一切万事大吉。

更多，访问：73139.blog.163.com



声优：折笠富美子

春丽

组合代表技：气功掌、七星闪空脚

无人不知的格斗女皇，在过去某个事件中与莫妮卡相识。在搜查军事企业 S.I.N 时被卷入这场大战，与莫妮卡组队出击。



声优：田中理惠

莫妮卡

组合代表技：ES 灵魂拳击、女武神回转击

魔界三大贵族中安斯兰特家的当家，有名的魅魔。身为已故魔王的继承者，但自己只想过逍遥自在的生活。

地图画面

不单是角色，各个原作的场景也会在游戏中登场。目前公布的地图画面有《洛克人 X》、《噬神者》、《.hack》，都非常符合原作的风格。







本作的玩法类似于战棋游戏。战斗时各作战单位的行动顺序是根据某项数值来决定，这个顺序会醒目地标在作战单位的头上。轮到自己行动时，可以在移动范围内自动行动，如果附近有可以攻击的敌人，便可以进行攻击，之后会切换到战斗画面。战斗地图上会有宝箱、机关等可破坏的物体，玩家可以从中拿到一些道具或装备。在《Namco×Capcom 梦幻大决战》中，由于地图广大，而行动不便，战斗中还得专门准备开宝箱的队位，不知本作会不会有所改善呢？

更多访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 上海 香香：不知不觉，UCG300 期已至。在这里祝 UCG 越来越好，能带给广大电玩粉丝更多的新闻和攻略，继续引领在电视游戏杂志的最前沿！

SEGA阵营

声优：横山智佐

真宫寺樱＆大神一郎

组合代表技：天地一矢、樱花雾翔

终于又看到樱和大神，老玩家感动得快落泪了有木有！

▼想想今年那个女性向的奏组，樱战迷们还不如来玩本作寻找安慰呢！



声优：陶山章央

▼莉艾拉的女武神化自然也被保留了下来。



声优：三木真一郎

结城晶

组合代表技：修罗霸王靠华山、崩击云身双虎掌

《VF》新作在即，自然主人公也要露个面，同组的还有陈佩。

▼结城晶用大技命中对手时，屏幕上还会出现巨大的汉字。



声优：桑岛法子

希莉尔

组合代表技：无敌无双击、狱焰术

作为“《光明》系列”的代表出战，与、同作品的透马两人组队。

库尔特

组合代表技：狙击枪、军用扳手

来自《战场的女武神3》的库尔特，和同作品的莉艾拉组队出战。

声优：中村悠一

读者的300期寄语

成都 怪物：一如既往的下班走过书报亭看看，一如既往的买下每月一期的杂志。不知不觉又到了百期庆祝。第一个一百的时候我才初中，第二个的时候我刚大学不久，而现在我已经是步入公司的上班族。感谢UCG在这平淡的岁月里的陪伴。不知下个百期是否会是跟我的她一起来买。

战斗系统大曝光 1

本作的战斗系统很受人关注，毕竟《Namco×Capcom 梦幻大决战》就毁在这点上，从目前来看本作的战斗系统比较接近于“《无限的边境》系列”，应该不会重蹈覆辙。

本作的战斗操作非常简单，只要配合十字键和 A 键，就可以组合出 5 种通常技，每次攻击时也可以最多攻击五次。采用特定攻击命中对手时，对手会被浮空，这个时候再使用其他必杀技，就可以形成连续技。

而如果在地图上旁边还有同伴的话，同伴可以在战斗中发动支援攻击（サポ－トアタック）。如果通常技和支援攻击同时命中，就可以发动跨界命中（クロスヒット），其效果为将敌人定住，之后可以随意组合连续技，而且也不会出现 MISS 的情况。



声优：小林沙苗

杰蜜妮

组合代表技：锁定波击、乱舞圆环击

《樱大战 5》的女一号，纽约华击团成员，原为德克萨斯州的女牛仔，使用三船流剑法，被称为荒野的少女武士。



声优：日高法子

艾莉嘉

组合代表技：黑猫华尔兹、玩具小槌

《樱大战 3》的女一号，巴黎华击团成员，平时是修道院的修女。她是个极度的天然呆，但拥有极强的灵力。

NBGI 阵营



声优：千叶一伸

风间仁

组合代表技：风神拳、罗刹门

“《铁拳》系列”最近几作的代表人物，这次是和凌晓雨组队出战。





声优：铃木麻里子

KOS-MOS

组合代表技：STORM WALTZ、X-BUSTER

Monolithsoft 的代表角色，这次是与其宿敌 T-elos 一起出战。



声优：小野健一



曾伽

组合代表技：一文字斩、斩舰刀

在《机战》中从来都是孤身一人的曾伽，这次是放下机体肉身出战。

读者的300期寄语 江门·波哥：遥想初三的时候第一次买的那本雷电封面的 UCG，到现在已经整整 10 年了。10 年间，各种感情夹杂着，有期待新游戏的喜悦，感兴趣的游戏取消开发的失落，拿着杂志的攻略把游戏完美的感动，感谢 UCG 伴随我走过了这 10 年，往后的人生还很长，期待 UCG 给我带来更多的感动。

更多资讯 72130.blog.163.com

爱丽莎

组合代表技：COMBO 捕食、穿越那云

《噬神者》的女主角，芬里尔极东分部所属的噬神战士，使用可变式新型神机，这次与同作品的索玛一起出战。

声优：坂本真绫

哈肯·布朗宁

声优：桧山修之

组合代表技：七连刺针、最佳冲刺瞬间

《无限的边境》的男主角，出生于失落的海连希亚，是有名的赏金猎人，不过真正的身世是个谜。

战斗系统大曝光 2

和《Namco×Capcom 梦幻大决战》一样，本作的战斗单元分为单人组和双人组两种。虽然双人组有双份精神，但在实际游戏中并不是一定就强于单人组。单人组一般都是独来独往式的角色，如曾伽。另外根据剧情发展也会出现单人组变双人组或相反的情况。

连续攻击敌人后，就会获得跨界点数（クロスポイント）。跨界点数会显示于画面右下角的XP 槽，当 XP 槽蓄到 100% 之后就可以发动必杀技。而发动跨界命中时，XP 槽最高可以积蓄到 150%。

本作的会心一击继承了“《机战》系列”的特色，非常强力。不过本作的会心一击发动条件比较特殊，需要将对手打成浮空，然后在对手落地的瞬间以通常技的初段命中。而这个时候也是敌人受身的机会，一旦失误就会浪费追打机会。看来本作和《无限的边境》两作一样，带有一定的动作要素。



楠舞神夜

组合代表技：龙颚门之珠、蓬莱之枝

神乐天原的公主，个性天然，身材傲人，武器是巨大的斩冠刀，口头禅和曾伽如出一辙。

声优：尤加奈

声优：相田さやか

凯特＆黑玫瑰

组合代表技：DATA DRAIN

“《.hack》系列”今年有新作登场，老主角自然要出来露个脸！

声优：鸟海浩辅

声优：中原麻衣



▼利用跨界命中，一向独来独往的曾伽也会一起痛扁敌人。



声优：浅野真澄

尤利＆艾丝提尔

组合代表技：渐毅狼影阵、神圣长枪

人气在整个“《传说》系列”里都居高不下的两位角色也来凑热闹啦！

读者的300期寄语 天津 小爱：小编们好，我是 UCG 的忠实读者，恭喜 UCG 在成长道路上走过了 300 期的路程，希望以后能给我们带来更多详细的攻略，顺便也祝自己能够获得本次的大奖！

更多 访问：73139.blog.163.com



口袋妖怪 黑・白2		Nintendo	角色扮演
NDS	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2		日版
	预定2012年6月23日	1人	4800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

继298期的报道后，本期继续为大家送上《口袋妖怪 黑・白2》的最新情报。本作的舞台同样是伊宿大陆，而且时间是前作两年后，恐怕大家都很想知道以前的同伴过得怎样，有没有朝着自己的理想前进吧？本作中他们不仅以新面貌登场，而且还会给予新的主人公不少帮助。另外，本作新增加的世界大赛模式中，还会有"《口袋妖怪》系列"历代作品中的经典角色回归，时隔多年还能再次挑战这些老朋友，绝对会令老玩家感动不已。

ポケットモンスター ブラック2　ポケットモンスター ホワイト2

文 宇宙人　美编 anuble

角色介绍



▲为我们带来了3只口袋妖怪的铃。

铃

戴着红色眼镜的可爱少女——铃，两年后的她成为了博士的助手，受到博士的委托而来到了主人公所居住的桧扇市。本作中将会由她为带来3只口袋妖怪，并让主人公从中选择一只成为最初的搭档。此外，她还会在主人公的旅途中提供各种帮助。

切林

成长的并非只有外表！





▲作为馆主初出茅庐的他第一个对手竟然就是我们的主人公。



▲切林和铃相隔两年后的重逢，两年中他们都为了各自的梦想而朝着不同的道路前进。

在前作中与主人公一起冒险的切林，经过了两年的岁月，原本的青涩孩子也成长成飒爽的少年了。手中拿着一本书，像一名高中生那样穿着整齐的服装，操纵普通系口袋妖怪的他本作中已经成为一个道馆的馆主了。

阿迪克

联盟冠军来当师傅？



前作口袋妖怪联盟的冠军，本作他将会出现在主人公的旅途中，为刚开始展开旅程的主人公提供各种建议，确立冒险的目标，传达与口袋妖怪之间的羁绊的重要性，还会像师傅一样锻炼主人公。



▲主人公恐怕要面对非常严格的锻炼了吧。

更多，访问：73139.blog.163.com

©2012 Pokémon. (c)1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.



两年前活跃于幕后的等离子团首领，他拥有连联盟冠军阿迪克都能战胜的实力。这两年的时间里他到底做了什么？关于他的一切都被谜团包围着。



▲就连曾经的等离子团成员也无法获知N的行踪。

口袋妖怪世界大赛模式

本作中全新加入的世界大赛模式，在这个模式下玩家要面对的对手将不再是局限于本作，"《口袋妖怪》系列"其他作品中的馆主和联盟成员都能挑战，与这些经典而又强大的对手展开梦幻般的战斗。世界赛模式将以淘汰赛的形式进行，也能制定双人或者单人等规则，与此同时，玩家还可以通过 Wi-Fi 连接到网络，下载到更多特殊的训练员数据，相信以后官方会推出很多强劲的敌人数据让玩家挑战吧。





重新回归的经典角色们！





普通丘雷姆获得了莱西拉姆和泽克罗姆的力量之后分别变化而成的形态，两只都是龙 + 冰系的口袋妖怪。拥有凌驾于另外两只传说口袋妖怪之上的实力，满足条件之后还能进入 Over Drive 状态。



黑丘雷姆专用招式
冰点电压
フリ-ズボルト

属性：冰　分类：物理　威力：140
命中：90%　PP：5　范围：单体选择
需蓄力一回合，命中的同时有 30% 的机率使对手陷入麻痹状态。

白丘雷姆专用招式
寒冰烈焰
コ-ルドフレア



属性：冰　分类：特殊　威力：140
命中：90%　PP：5　范围：单体选择
需蓄力一回合，命中的同时有 30% 的机率使对手陷入烧伤状态。

拍摄电影

《口袋妖怪》每一部电影版都备受欢迎，不知道大家有没有想过自己也拍摄一部口袋妖怪的电影呢？本作新增的拍摄模式终于可以让广大玩家一尝所愿了。拍摄模式中我们可以选择演出的口袋妖怪，以及摄影过程中口袋妖怪要使出的招式、主人公的台词等，简简单单就能拍摄出一部精彩的电影了。当然，拍摄出来的电影还要给观众们品鉴，如果受欢迎的话说不定能得到丰富的奖励哦。



▲耸立在主人公眼前的是一只巨大的班基拉，用自己的口袋妖怪华丽地战胜它吧！



▼选择主人公的台词，根据剧情的安排会获得不同的评价。

读者的300期寄语 Lovelyellow：本来只想写一句话，但是一句话实在是太少了，我还是把我想说的给说全更好，希望 UCG 能出到 1000 期，当我老了的时候，拄着拐杖去报刊亭，从老板手中接过一本 1000 页，定价 9 块 8 毛的 UCG 杂志，相信那时候我会感动得说不出话来了吧。



黄昏时代的炼金物语

文 八重樱 美编 NINA

即将于6月底发售的《阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士》是"工作室"系列的第14作，也是续《艾兰德的炼金术士》之后以黄昏时代为背景展开的全新炼金物语。黄昏时代中，人们几乎遗忘了炼金术的存在，只顾享受着前时代所遗留下来的遗产，却不知遗产的恩惠正逐渐被消耗殆尽。就在这个步入"灭亡"的世界中，有一位名叫阿西娅的17岁少女独自一人生活在远离人烟的平原上，经营着一家小小的工作室。以前她曾和祖父、妹妹三人一起生活，但在数年前，祖父过世后，妹妹妮欧也神秘失踪。一下子失去了两位亲人的阿希娅曾一度陷入人生的低谷，后在祖父朋友的帮助下才重新振作起来。但就在痛苦回忆逐渐淡去之际，外出采集草药的阿希娅却见到了妹妹的身影！为了寻找妹妹，阿希娅毅然决然踏上了寻找亲人的旅途。尽管她并不知道妹妹究竟身处何方，但亲情的羁绊一定会让两个人再度重逢！

阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士	Gust		角色扮演
PS3	アーシャのアトリエ ~黄昏の大地の炼金术士~		日版
	预定2012年6月28日	1人	6800日元
	对应周边未定		

蕾希娜·卡提斯



CV：水泽史绘
年龄：23岁
职业：遗迹发掘

以挖掘古代遗迹、寻找前时代的古董并将其卖给收藏家来维持生活的年轻女性。虽然从事遗迹发掘这项职业的以男性居多，但蕾希娜却凭借着自己过人的社交能力打拼出了一片天地，成为不少人憧憬的对象。由于出生在一个大家族中，蕾希娜从小就要照顾弟弟妹妹们，从而形成了乐于助人的性格，她也将阿西娅当做是亲妹妹一般关爱有加。



▲即使面对恐怖的敌人，蕾希娜也会露出游刃有余的笑容，是柔弱的阿西娅值得依靠的同伴。



▲绅士大叔是使用炼金术来击倒敌人的，因此并没有相应的武器。



▲蕾希娜的技能「DOUBLE SMASH」会有怎样的特殊效果呢？

基斯克里夫·赫赛尔达因



CV：田中让治
年龄：45岁
职业：异国的炼金术士

黄昏的时代，游历于各地残存的遗迹与古代都市，收集各种古代知识的炼金术士。平日是一副沉着冷静的中年绅士模样，但他对于炼金术知识的渴求常常会令他不顾及周围人的看法作出一些超乎寻常的举动，因此遭到了不少人的恶评。不过他本人对此倒是毫不在意。

©GUST CO.,LTD. 2012

读者的300期寄语 NICK：现在的我更关注游戏文学，游戏人，游戏文化，我想这是UCG对我的启蒙吧，很高兴能给UCG发邮件，最后祝UCG越办越好，一定要屹立于中国游戏之林永不倒，有无数像我一样的人在关注着，加油。

更多 游戏 73139.blog.163.com



裘里斯·顾恩顿

进化后的“成本回合制”

本作的战斗系统继续沿用了“《工作室》系列”传统的“成本回合制”，但在原有的基础上作出了不小的进化，首先是引入了“位置关系”和“距离”的概念。简单举例来说，如果我方角色站位相对密集的话，在使用回复魔法或者道具时就能照顾到全体角色，但由此也就容易受到敌人的范围伤害。此外，如果能绕行至敌人身后的话就可触发“背后攻击”效果，此时敌人无法攻击到自己，可趁机造成最大伤害。总之，无论是集合还是分开都要根据战况及时作出相应的调整，请尽情享受战略战斗所带来的乐趣吧！

▶移动指令和支援运用紧密相连。合理调整站位的话可最大程度获得道具的效果与机能的加成。



▶但是集合站位时也容易遭到敌人的范围攻击，因此应及时采取分散的支援行动，将伤害控制在最低程度。合理利用集合与分散，是推进战斗的重要点。





▲追寻古龙踪迹的裘里斯有一种从《怪物猎人》世界中穿越过来的感觉……



▲与敌人的距离关系，将通过简略化的状态来表示。因为每个角色都有自己擅长的攻击距离，如果能在这个距离内战斗的话，就会获得有利的奖励。



▲距离会随着敌人的行动、我方角色的站位而发生变化。每一次移动或多或少都会消耗一定量的成本，移动到有利位置再发动攻击能发挥事半功倍的效果。

CV：鸟海浩辅
年龄：20岁
职业：猎人

以狩猎为生的青年。在裘里斯的族内有一项不成文的惯例，那就是要成为一名顶天立地的猎人，就必须打倒一只古龙，并将它的鳞片缠在自己身上，才能获得族人们的承认。裘里斯就是为了这一目标而日复一日地努力锻炼着自己。有着温柔善良的性格，同阿西娅一样也有一个妹妹。

请享受调合过程中所带来的乐趣吧！

在297期的“前线狙击”中就曾提到，本作的调合不仅仅重视“结果”，调合的“过程”同样会带来无穷的乐趣。采集素材、选择配方进行调合这些步骤延续了系列一贯的设定，但在调合的过程中，如果投入某些道具的话就会令调合结果向着有利的方向转化哦！



▲要进行调合，必须向入手足够量的材料。



▲材料准备充足后就可以前往工作室调合了，本作可以在多个场所内进行调合。

▼调合过程中加入道具就有可能会提升成品品质。





▲品质发生变化时，游戏界面上将以闪光的形式予以提示。

▶将全部的材料按顺序投入后开始调合。



▶调合而成的道具的效果、属性情报将直观呈现在玩家面前，努力向着S级品质调合吧！





▲既然是魔法使，战斗时自然少不了召唤兽！

威尔贝尔·沃尔·艾斯莉德



CV：濑户麻沙美
年龄：14岁
职业：魔法使

出生于魔法使一族的女孩子，遵从家训正在一边旅行一边修行魔法。目前的目标是学会可以在空中自由飞翔的法术，但至今都还没找寻到恰当的方法。因为年纪尚小，所以性格不太成熟，会有妄自尊大、得理不饶人等性格缺陷，但本质上仍是个乖巧的好孩子。战斗力方面，威尔贝尔缺乏足够的实战经验，但她的魔法知识相当丰富，在未来会成为阿西娅的得力同伴。

读者的300期寄语 Han Tingrui：别说三百期，就是三万期，我也一直支持咱们UCG！

更多，请访问：73139.blog.163.com

文 宇宙人 美编 心の永恒



由须田刚一打造的原创动作游戏《链锯甜心》绝对称得上6月份高清平台作品中的一大亮点，游戏中无论是性感的朱丽叶还是随处可见的搞怪设定都偏离了丧尸题材原有的恐怖和紧张风格，就连本应死气沉沉的丧尸到了须田刚一的手上都变得个性张扬，独具一格，令人印象深刻。临近发售，这款另类的作品的新情报也不绝于耳。这期就继续为大家送上本作的全新情报。

链锯甜心		角川Games	动作
多机种	LOLLIPOP CHAINSAW		日版
	预定2012年6月14日	1人	7600日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

丧尸猎人三姐妹之父登场



基甸

朱丽叶三姐妹的父亲，经验丰富的丧尸猎人。平时在丧尸猎人的组织中工作，驾驶自己的摩托车到世界各地执行任务。虽然生活过的洒脱放纵，但还是会好好完成委托回去迎接自己的女儿。特技是拆骨、索命，还有造人……





▲女儿的生日，怎么能少了爸爸的生日礼物。

◀向爸爸介绍了男朋友的某项"特技"之后，爸爸马上对尼克发飙。

名为"暗之呼声"的丧尸组织中的BOSS们

突然袭击圣罗梅罗高校的丧尸群属于一个名为"暗之呼声"的组织。这个组织的干部都是实力强大的丧尸，而且无论朱丽叶用电锯怎样将它们分尸，它们都会不断再生或者增强实力。面对如此难缠的敌人，朱丽叶该如何应对？

比克

295期杂志中介绍过的BOSS，以漂浮在天空的巨大海盗船为堡垒，体型粗壮的海盗僵尸。手持可以召唤雷电的斩击斧。用电锯将其拦腰斩断之后它依然能操作上下半身分开作战。就算将它的头砍了下来，它的头部还可以继续战斗。



▲身体被斩断之后，比克的上半身会继续挥舞手中的大斧战斗，而下半身会利用丰富的踢技进行连携。



▶当然，召唤出来的强烈电流攻击也要注意哦。





◀还没完呢，比克的头被砍下来后会巨大化，不说嘴巴吐出的电流，就算被撞到恐怕也会很疼的。

乔治

穿着时髦的丧尸，性格也如大家所见，喜欢夸张华丽的打扮。"丧尸很神奇！简直是宇宙的真理！能够成为丧尸简直爽爆了！"是它的座右铭，利用这个教条他能令人类变成时髦的丧尸。它通过声音合成器来说话，还能乘坐在不知道怎样浮起来的UFO上袭击人类。武器是名为"宇宙推进器"的肩背式键盘，上面安装了声音合成器，还能操纵身下的UFO。





玛莉丝卡

目前公布惟一的女性丧尸，她能利用乐器操纵幻觉，使人们变成疯狂的丧尸，甚至成为她的部下。她所使用的武器名为"酸性森林"，是将竖琴吉他和西塔琴组合起来的诅咒乐器，乐器内部与异界相通。弹奏出特定的旋律时能够令人产生幻觉，以此迷惑敌人，朱丽叶将要如何应对？



读者的300期寄语

广东开平 Five：不知不觉UCG已经300期了，虽然由于工作没有以前那样每期必买，但偶然买一期来看，依然让我回想起以前激情的青春岁月，希望UCG能越办越好！

更多资讯：73139.blog.163.com

初期关卡介绍

▶圣罗梅罗高校的停车场，还能看到不少活人跑进校舍中避难。作为让大家熟悉操作的关卡难度应该不会很高吧。







▲普通的校舍关卡。

▼这关开始可以使用电锯的突袭形态，在这个形态下利用跳板翻过障碍物前进吧。





◀丧尸农场，电锯可以切换成爆击形态了，面对海量的农民丧尸，利用收割机痛快地将它们的头都给铲下来吧。

▲圣罗梅罗高中生最爱的游戏中心，这里全是80年代复古风格的8bit小游戏。而朱丽叶将要进入游戏世界中讨伐丧尸。



▲场景中可以看到很多老式街机。



▶吃豆人的迷宫，难道要讨伐变成了丧尸的吃豆人么？

男友头部的正确用法





▲▶流程推进到某些场景中会出现一些发着蓝光的无头丧尸，让玩家可以将尼克的头装到那些丧尸的脖子上，这样尼克便能操纵丧尸的身体活动，还能使用丧尸的技能为朱丽叶渡过难关。

想必不少人对挂在朱丽叶腰间的那个“男朋友”感到非常羡慕吧，整天能用脸贴着某个部位，偶尔还能偷看一下裙底什么的（喂！）。好吧，看完朱丽叶怎样跟男友“恩爱”地战丧尸之后，希望你们的羡慕不会变成同情吧。

使用尼克票发动特殊攻击

游戏进行中朱丽叶能获得一种名为“尼克票”的道具，使用了之后尼克便会像轮盘赌那样开始旋转，停止在哪招的的名字上就会使出该招式。尼克的特殊攻击种类非常多，发动哪招完全由轮盘赌决定，当然轮盘上也有无奖励吞票的项目。如果大家目押能力好的话，可以看准时机让尼克使出自己想要的招式哦。

尼克射击



“信不信我把你的头砍下来当球踢！”恐怕不少人吵架的时候都会说这句话吧。虽然我们只是嘴上说说，但人家朱丽叶还真敢做出来了。什么？男朋友惹毛你了？是他花心了，还是偷看你裙底了？没关系，总之看他不爽的话就把他的头一脚踹出去吧。不过可别小看人头射击的威力哦，命中了第一只丧尸之后，还会弹射到其他丧尸处形成连锁，真不知道该吐槽男朋友的头好用还是朱丽叶的球技精湛了。



■令人联想到碰撞声中传出的丧尸和男友的惨叫声。

投掷

用光带连接着男友的头，然后甩出去攻击丧尸，不仅如此，朱丽叶会像体操运动员挥舞手中的丝带般甩男朋友的头……

▼把尼克的头塞进礼花筒里面，像放礼炮那样射出去，能令一定范围内的丧尸进入混乱状态。





▲“拿了我的给我送回来，吃了我的给我吐出来。”

摇奖

既然是男朋友，零花钱什么的必须上缴才对。摇一摇尼克的头会掉落不少“丧尸硬币”或者回复体力的“棒棒糖”，缺道具或者陷入困境的时候可以试试能不能摇出有用的东西来。

读者的300期寄语 广东开平 Satan：从高中一直到现在出来工作一年多，一直看着 UCG 不断成长。300 是个好数字，祝 UCG 越办越好~

更多，访问：73139.blog163.com

栏目主持 金馆长&华尔兹

新作短波

新闻资讯 新作短波

最近很多作品都公布了具体发售日，大家可以数着钱包算好购买计划了。夏天往往是日式游戏的小高峰期，各位玩家可要盯紧了自己的心头所爱哦。进来 PSV 稍有抬头之势，喜欢日式游戏的玩家可以准备出手了。



本期美版带来两个以“索”和“全明星”为关键字的游戏。眼下任天堂和 SCE 都有了自己的全明星大乱斗游戏，看来微软全明星大乱斗也不远了。索尼克这次更是走可以变形的风格，给系列注入一股强心剂。两款游戏还有个共同的特点就是适合多人同乐，即便无法邀请多个好友来家里同玩，也可以通过网战体会到群游的乐趣。



PSV 为了配合PSV版《初音未来 歌姬计划 F》的推出，PSV终于推出了新颜色，新颜色名为“水晶白”（**クリスタル・ホワイト**），而游戏同捆版的PSV则是在水晶白颜色基础上在背面画上了初音未来图案，同捆版售价为39800日元（3G）/34980日元（Wifi）

PS3 PS3 版《史坦斯闸门 同捆版》将会附带一张特典 CD，该 CD 包括了该系列的精选 BGM 以及一些新的歌曲。同时还有原作中经典的那根胶体香蕉“**デロデロぷにゅぷにゅさん**”的玩具作为同捆特典，本作将于 5 月 24 日发售。

PSP **サイバ－フロント** 的知名 PC 平台 GAL 游戏系列《苍色》系列”即将迎来十周岁生日，所以本社将会在 2012 年 8 月 9 日发售系列前两作(《苍海的特里斯提亚》和《苍空的的内奥斯菲亚》)的 PSP 重制同捆版。画面比例完全调整为 16:9，厂商表示 PSP 版画质会好于 PS2 的重制版

紧急速报

日版 新作短波 No.1

新・剑与魔法与学园物 刻之学园

PSV 角色扮演 ■新・剑と魔法と学园モノ 刻の学园 ■Acquire ■无对应周边 ■2012 年 7 月 19 日

［文：金馆长］

本系列简直可以用“生生不息”来形容……刚刚在 PSP 上推出了“系列完结篇”，时隔不到一年就再次推出了新作，真是令人唏嘘不已。



三名主人公有着截然不同的三条故事线，想体验完全故事的玩家看来有必要通关三遍啊。

故事

本作的故事是近来十分流行的“轮回”。讲述的是在一所勇者育成学校中，某天转来了三名转校生，结果世界线开始以一年为期限轮回！而解开这个谜题的关键，就在这三名神秘的转校生身上……

略作强化的系统



◀我们仍然需要设定自己的外型和基本能力，不过仍然需要注意种族间的相性问题。





◀▲战斗仍然是标准的回合制，不过可以通过观察行动顺序选取合适的指令。



▲本作的武器装备可以直接反映到3D建模上。





◀▲冒险的主要舞台分为“学园中”和“世界”。

新人物



本作新增了两种前所未见的新职业，分别是男性的**バハム－ン**和女性的**ディアボロス**。

本职业是具有龙之血脉的战士，擅长近战，但是有些看不起其他种族。

拥有暗黑血统的女性，喜欢一个人行动，合作性并不好。







读者的300期寄语 **中原胡狼**：坚持自己的特色，不能总以国内第一游戏期刊的历史自居，要有危机意识，要拿出刚创刊时得那种勇气和原创精神，这样，我们的读者才有机会跟小编们一起迎来 400 期，500 期，甚至于 1000 期的庆典啊！

日版 新作短波 -2

二之国 白色圣灰的女王 完全版

［文：金馆长］

PS3 角色扮演
■二ノ国 白き圣灰の女王 オールインワン・エディション ■Level5
■无对应周边 ■2012年7月19日

5月8日，Level5公布了旗下角色扮演游戏力作《二之国 白色圣灰的女王》的整合版《二之国 白色圣灰的女王 完全版》，售价仅3790日元。这个价格，怎么说呢……实在是太厚道了，不仅如此，本作还有一些独特的卖点。

卖点1：简单模式

虽然游戏难度并不算很高，但是为了让更多的玩家可以体会到本作剧情上的魅力，制作组决定假如战斗更加简单的“简单模式。”

在原作中是不能调整游戏难度的，但是在本作中是可以随时调整难度，即使对战斗感到苦手的玩家也可以享受游戏的剧情啦。本作中的普通难度就相当于原作的难度。



卖点2：搭载全部DLC

注意是搭载了“全部”DLC，包括特别任务、珍贵道具以及各种新角色。甚至包括后来推出的付费下载的DLC任务“最强の武器屋”、“古代王国の遗产”和“大贤者の英知”。







卖点3：新角色登场

本作推出后，为了促进销量，Level5在日本著名的社交网站GREE上推出了一款社交游戏《二之国大冒险 怪兽篇》，里面登场的角色人气都相当高，一直有呼声将它们加入本篇游戏，于是Level5响应了大家的呼声，本作的人气角色终于加入了本篇游戏。



购入原版的玩家也不要着急，本作的追加内容将以DLC的方式免费提供。



日版 新作短波 -3

那由多的轨迹

PSP 角色扮演
■那由多の轨迹 ■Falcom
■无对应周边 ■2012年7月26日

［文：金馆长］

“《轨迹》系列”在国内向来不乏拥趸，这次的《那由多的轨迹》在公布之初就备受瞩目，现在大家都知道它的战斗系统比较接近“《伊苏》系列”，强调动作。那么说到动作，就让我们来认识一下主人公的主要攻击方式。

本做的攻击方式分为两种，主人公那由多的攻击方式称为“剑攻击”，而诺伊的攻击方式则是“四季魔法”。两人攻击方式截然不同，相信手感和战斗感觉也会让人耳目一新。





那由多可以装备两种武器“双手剑”和“单手剑”。双手剑攻击速度慢，但是范围广威力大；而单手剑的特点是攻击迅速连招流畅，但是威力比较低。

连续攻击还可以积攒连击数，高连击数可以提升攻击威力和获得的金钱。





那由他有两种方式可以提升剑攻击的威力，一种是习得剑技，就相当于新的招式，有的招式虽然威力并没有明显提高，但是可能会有其他用途，比如范围和距离等等。

而另一种方式就是习得相当于被动技能的“心得”。可以强化基本能力。

而诺伊的攻击方式是四季魔法，四季魔法和剑技是用不同按键发动的，可以一边用剑攻击一边放魔法。四季魔法包括放出蝴蝶迷惑敌人的春魔法“ルナ・バタフライ”、使用激光攻击的高威力夏魔法“コロナレーザー”、范围超大的秋魔法“メイプルウインド”以及可以追尾和贯穿的冬魔法“クリスタルランス”









剑攻击和魔法的转换和配合相信就是本作的战斗核心系统，想必会非常爽快吧。

另外本作公布了两个新角色，一男一女，不过目前为止他们还是黑色的剪影，看起来一个很像古代日本的武士，而另一个则很有大小姐的感觉。



西乡 请问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 UCG_Hardy：作为一名已经看了七年UCG的油炒饭，从小学到高中毕业，每两周就放学去报亭买UCG已经早已成为习惯。在网上看到新刊预告，就是生活中的惊喜。感谢UCG，300期，我们一同走过！

日版 新作短波 No.4

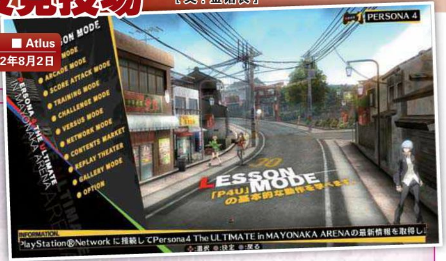
女神异闻录4 午夜竞技场

[文：金馆长]

多机种 格斗

■ペルソナ4ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ ■Atlus

■对应机种为PS3、X360 ■2012年8月2日



剧情模式

街机格斗游戏移植到家用机一般都会增加几个模式，而最普遍的就是加入故事模式弥补街机版剧情表述方面的不足。由于本作的本源是一款角色扮演游戏，剧情可以说是本作最大的卖点之一，而家用机版正好可以帮助大家体验本作出色的剧情。

本作的剧情模式相当于原版《女神异闻录4》的后传，讲述4代完结之后的故事。最初只能使用主人公、花村阳介、里中千枝、天城雪子四人，在不断游玩的过程中可以解锁其他人的故事模式。



主人公（默认名字为鸣上悠）

主人公再度回到了稻羽市，就在主人公觉得自己已经回到正常生活的时候，在夜晚主人公发现在电视机上再度出现了自己的身影。

和过去的同伴一起再度来到电视机中，在天鹅绒室，玛卡蕾特对主人公说出了一句意味深长的话语，追逐真相的主人公看到的是……





花村阳介

解决连续杀人事件的阳介也过上了正常的生活，不过听到了关于“午夜竞技场”的传言之后，阳介再度开始了战斗。可是这次战斗的对象竟然是之前的同伴?





◀怀着疑惑的阳介更被一名少女的话深深震撼……

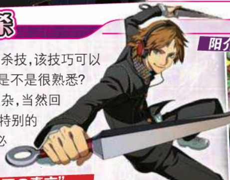
里中千枝

升到高三之后，千枝的目标还是“成为一名警察”，听到“午夜竞技场”的留言后，早已决定保护大家的千枝展开了自己的调查，在里面迎接她的是一名谜之斗篷男（虽然大家都知道那是真田明彦）。



一击必杀

在本作中可以使用一击必杀技，该技巧可以无视对手剩余血量一击必杀，是不是很熟悉?不过一击必杀的发动方式很复杂，当然回报也相当大。一击必杀技还有特别的角色特写出现（目前来看一击必杀技似乎没有血量的要求）。



阳介的一击必杀技“ブレイブザッパー”

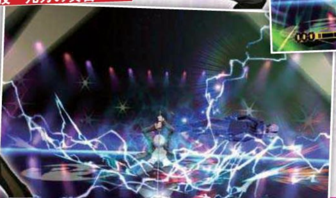




千枝的一击必杀技“雾雨升天击”

主人公的一击必杀技“几万の真言”







读者的300期寄语 嘟啊呢：上联：古曾苏东坡日啖荔枝三百颗，下联：今有UCG沥血杂志三百期。横批：忆苦思甜一莽前

美版 新作短波 -1

PS全明星大乱斗

PS3 动作 ■PlayStation All-Stars Battle Royale ■SCE ■无对应周边 ■发售日未定

[文：华尔兹] [文：稀饭]

很早以前相信就有人曾猜想，如果SCE自家的几个明星角色凑在一起，让他们彼此战斗，结果会如何，近日SCE宣布玩家的梦想终于成真。

目前游戏中确定参战的几位角色相信大家已经非常熟悉了，其中有包括奎爷、《狡狐》的库珀、《杀戮地带》中的Radec将军等。

游戏的进行方式用SCE自己的话形容是一款"混搭乱斗"游戏，与其类似的游戏很多，最为经典的则是"《任天堂明星大乱斗》系列"。玩家在游戏中选择任一角色，与其他三个好友(或者其他角色由电脑AI代替)不断竞争，时间内通过打击对手获得最高的分数。

玩家通过PS3手柄的各个按键，配合左摇杆即可简单的发动各种类型的招式，是典型的乱斗游戏操作方式。玩家所使用的招式中包括短距离的近战攻击，射程较远的远程武器，其他还有专门用来防御的装置，比如地雷、陷阱等。游戏看上去简单，其实也有一些比较深度的内容，比如超级攻击系统。在玩家积攒到足够的能量后，通过按R2便可释放，超级攻击分为三个阶段，第一阶段可以使用大威力杀伤武器，而到了第三阶段则可以使用威力巨大的全屏攻击。



游戏的场景变化也比较丰富，例如《战神》中冥王哈迪斯的舞台，哈迪斯的暴怒会将战斗场景搞得鸡犬不宁，而在《啪塔彭》的舞台中，我们可以看到啪塔彭军队使用弓箭射击的场面。不少场景还需要利用互动，来增加获得的分数和积攒超级攻击所需要的能量。

角色方面，从情报中我们得知，狡狐库珀可以利用其在原作中的隐身能力，随意在屏幕中消失或者出现，这种能力十分有利，往往可以悄然走到对手背后展开突然袭击。parappa在近战方面十分强力，他可以自动收集别人掉出的能量，免于冒险被围攻。《杀戮地带》中的Radec上校配有狙击步枪，利用地形以及站位，可以发射各种远程打击，当然在近战方面他会处于劣势。而胖公主则可以召唤自己的护卫来帮忙战斗。总之，游戏内容十分丰富。

游戏的发售日目前未定，不过面对这么多熟悉的SCE明星，你还在犹豫什么？一起来期待本作的发售吧。



▲游戏中不乏诸多我们熟悉的SCE角色。



▲烈火战车的小丑势不可挡。



▲冥王哈迪斯的场景魄力十足。

美版 新作短波 -2

索尼克全明星赛车 变形出发

多机种 竞速 ■Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed ■SEGA ■对应机种为PS3、X360 ■2012年



恐怕这世上没几个游戏角色跟乱斗型赛车搭在一起会让人觉得违和，毕竟这本来就不是什么正儿八经的游戏类型，只要座驾风格和人物对得上号，其余事情都不是问题。不过索尼克恐怕算是个例外，原因无他，如果你奔跑的速度比任何赛车都要快，那赛车对你来说还有什么意义呢？

在本作当中，SEGA算是在某种程度上为我们提供了一个答案：因为索尼克的赛车是可以变形的！

变形在游戏领域算不上什么新鲜事，最典型的代表就是《变形金刚》里的汽车人和霸天虎们，近年发售的《烈火战车》里也有不少车手的座驾拥有强大的变身能力，就连在相对较为古典的乱斗赛车始祖系列新作《马里奥赛车7》里，赛车还是获得了变出伸缩滑翔机和潜水艇螺旋桨的能力，但恐怕在本作公布之前，还没有太多开发商将变形的概念和赛车直接联系到一起，而这正是《索尼克全明星赛车 变形出发》打算做的事情。在本作当中，"《索尼克》系列"的角色们所驾驶的赛车都是拥有变形能力的超级赛车，不但能够在赛道上飞驰，还是海陆空全制霸的多功能载具，既可以变成能够高速翱翔的飞机，又能够变成于水面上破浪的快艇。这恐怕对于能够以音速奔跑的索尼克来说也是一种崭新的体验。

不过虽然说是变形赛车，玩家们能够操纵的只是赛车的行驶，而变形则是随着赛道的情况而自动执行的，标志就是一个巨大的蓝色圆环，名叫变形之门(Transformation Gates)，当玩家的赛车驶过圆环时，就会自动变形，以适应下一个赛道的环境。不过，这种规则是允许例外的，例如后期有一些赛道会出现两种环境混合的情况，玩家既可以使用赛车形态通过，也可以变成快艇驶过，这时候，玩家就需要决定自己是否真的要通过变形之门，还是保持之前的形态来继续赛事。在一些极端的赛道里，玩家甚至可能必须用一种赛车形态来挑战环境瞬息万变的赛道。

如果变形仅仅是代表赛车外观的表现，那恐怕就对不起本作的副标题了，所以SEGA还为赛车的三种形态设计了完全不同的驾驶体验。赛车形态自然是最典型的，在地面上行走自如，而且因为轮胎的咬地摩擦关系，在拐弯时的表现非常良好。而飞机形态对于拐弯就不那么在行了，不过这种形态也是三种形态里飞行速度最高的。快艇形态的主场是水面，在浅水区域，这种形态的表现甚至比起赛车形态还要好，但是在大风大浪的深水区，如何要保证快艇的平稳对于玩家来说是一个严峻的考验。

这场变形赛车大赛目前还没有确认最终的"开赛"时间，不过以游戏目前的发开度看来，各位玩家很快就能够尝试到操纵各个"《索尼克》系列"角色竞速的快感了，到时候请尽情享受那接近音速的飞驰之旅吧！



▲索尼克的赛车有着酷炫的造型。



▲巨大的变形之环外观非常好辨认。



▲每一个角色的赛车都有着与其相符的风格。

新闻资讯 新作短波

更多，访问：73139.blog.163.com

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年5月14日~5月20日

1 我的妹妹哪有这么可爱 携带版不可能出续作 PSP

NEW

俺の妹がこんなに可爱いわけがないポ－タブルが续くわけがない

■2012年5月17日发售■NBGI■文字冒险■5980日元



去年发售的PSP版《俺妹》大受玩家好评，NBGI当然不会放过推出续作的机会。故事不同于小说采用了完全原创的剧情，由原作者伏见司担任总监修，追加了新的剧情路线。值得一提的是，这次的限定版还顺带收录了前作，所以喜欢原作的FANS可以一次性获得满足。

本周：53 175套　累计：53 175套

排名	游戏	资料	销量	平台
↓2	马里奥聚会9 マリオパ－ティ9	■2012年4月26日发售 ■Nintendo■益智	本周 25123套 累计 364670套	Wii

3 女神异闻录 Persona2 罚 PSP

NEW

ペルソナ2

■2012年5月17日发售■Atlus■角色扮演■5980日元



本作是2000年6月29日发售的PS游戏《女神异闻录2罚》的PSP重制版。剧情紧接着《罪》，但主角换成了前作的同伴天野舞耶，讲述舞耶在调查JOKER杀人事件时所遭遇的一系列事件。PSP版重制了片头动画，并新增了混音版的BGM，让老玩家在回顾经典的同时体验到新的感动。

本周：24 547套　累计：24 547套

排名	游戏	资料	销量	平台
↓4	火焰之纹章 觉醒 ファイヤ－エムブレム 觉醒	■2012年4月19日发售■Nintendo ■策略角色扮演■4800日元	本周 14913套 累计 381221套	3DS

5 BROTHERS CONFLICT 热情粉红版 PSP

NEW

ブラザ－ズ コンフリクト パッションピンク

■2012年5月17日发售■Idea Factory■文字冒险■5800日元



本作是由女性向漫画杂志《月刊SYLPH》上正在连载的同名漫画作品改编，游戏化登陆PSP平台。讲述就读高中的主人公因为父母再婚，突然多了13个兄弟并且一起生活的故事。本作将分两个版本发售，另一个版本《闪耀湛蓝版》将预定2012年内发售。

本周：10 911套　累计：10 911套

排名	游戏	资料	销量	平台
↓6	超级马里奥3D大陆 ス－パ－マリオ3Dランド	■2011年11月3日发售 ■Nintendo■平台动作	本周 10450套 累计 1596595套	3DS
↓7	马里奥赛车7 マリオカ－ト7	■2011年12月1日发售 ■Nintendo■竞速	本周 8569套 累计 1751769套	3DS
↓8	怪物猎人3 tri G モンスタ-ハンタ-3（トライ）G	■2011年12月10日发售 ■Capcom■动作	本周 8334套 累计 1459614套	3DS
↓9	生化危机 浣熊市行动 バイオハザ-ド オペレ-ション·ラク-ンシティ	■2012年4月26日发售 ■Capcom■动作射击	本周 6625套 累计 330939套	PS3
↓10	新·光之神话 帕尔提娜之镜 新·光神话 パルテナの镜	■2012年3月22日发售 ■Nintendo■动作	本周 6232套 累计 282371套	3DS

本周日本销量榜是由人气小说《我的妹妹哪有这么可爱》改编的同名PSP游戏续作登上榜首，虽然从结果上看5万多一点的销量称不上傲人，但是发售当日在日本的店铺造成了数千人排队抢购的盛况，可见“俺妹”还是牢牢抓住了一大批铁杆粉丝的心。《新·光之神话》自发售以来在榜上也坚持了一段时间了，这主要还是得益于其自身的素质，但是销量无法继续突破，目前30万不到的总销量令人惋惜。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年5月13日~5月19日



1 马克斯·佩恩3 X360

Max Payne 3

■Rockstar■2012年5月15日发售■动作射击■上周排位：-

本作大幅强化了游戏的画面素质和射击手枪，并且保留了游戏中经典的子弹时间系统。游戏的除了Hard难度外，还有关闭紧急救命系统的Old School难度和失败后只能在第一关重头开始打的街机模式。游戏的网战部分同样加入了子弹系统，战斗中使用会令一定范围内的时间流逝减慢，非常特别。

本周：270 862套　累计：270 862套

排名	游戏	资料	销量	平台
2	马克斯·佩恩3 Max Payne 3	■Rockstar■2012年5月15日发售 ■动作射击■上周排位：-	本周 177 313套 累计 177 313套	PS3



3 权力的游戏 X360

Game of Thrones

■Atlus■2012年5月15日发售■角色扮演■上周排位：-

本作改编自著名奇幻史诗小说《冰与火之歌》，故事内容根据小说第一卷《权力的游戏》而改编，但主角将由两位新角色守夜人莫尔斯和红袍僧阿勒萨特尔去演绎，他们的冒险之旅贯穿了原著小说中的所有大事件。本作的战斗部分接近传统的真实刀剑打斗，但是两位角色都拥有一些类似魔法的超自然能力，战斗快感十足。

本周：29 527套　累计：29 527套

排名	游戏	资料	销量	平台
4	权力的游戏 Game of Thrones	■Atlus■2012年5月15日发售 ■角色扮演■上周排位：-	◆本周 26490套 ◆累计 26490套	PS3
5	美国职棒大联盟12 The Show MLB 12: The Show	■SCE■2012年3月6日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 22333套 ◆累计 360004套	PS3



6 星际战鹰 PS3

Starhawk

■Atlus■2012年5月10日发售■动作射击■上周排位：1

融入了即时战略与动作射击的多人模式是《星际战鹰》的魅力所在，快节奏与激烈的战斗能让玩家一直保持在高度集中状态直到终盘，每场比赛之间短暂的间隔需要玩家在极少的时间内做出调整，以便立刻进入下一场战斗。每个对战房间最多可容纳三十二名玩家，良好的信号保证了联机对抗的流畅性。

本周：20 612套　累计：90 477套

排名	游戏	资料	销量	平台
7	虐杀原型2 Prototype 2	■Activision■2012年4月24日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 20583套 ◆累计 272771套	X360
8	狙击精英V2 Sniper Elite V2	■505 Games■2012年5月1日发售 ■动作射击■上周排位：3	◆本周 17117套 ◆累计 111519套	X360
9	COD 现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision■2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：13	◆本周 16742套 ◆累计 4730556套	PS3
10	NBA 2K12 NBA 2K12	■Take-Two■2011年10月4日发售 ■体育■上周排位：11	◆本周 16165套 ◆累计 1768692套	X360

美国销量方面，继续由Rockstar开发的经典大作《马克斯·佩恩3》毫无悬念登上了美国销量榜的首位，X360和PS3两个版本合计将近45万的销量远远抛离了同期发售的所有作品。而改编自小说的角色扮演游戏《权力的游戏》也有不俗的表现，两个版本分别登上排行榜的3、4位，奇幻壮阔的世界观对无论是否原作的粉丝都极具吸引力。上周首位的《星际战鹰》本周销量下滑到第6位。

更多访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语　47672077：一句话：UCG，游戏俺的生活因为有你而更精彩！

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年5月13日～5月19日

排名	游戏	资料	销量	机种
1	马克斯·佩恩3 Max Payne 3	■Rockstar ■2012年5月15日发售 ■动作射击■已发售时间：1周	◆本周 470990套 ◆累计 470990套	X360
2	马克斯·佩恩3 Max Payne 3	■Rockstar ■2012年5月15日发售 ■动作射击■已发售时间：1周	◆本周 397788套 ◆累计 397788套	PS3
3	马里奥聚会9 Mario Party 9	■Nintendo ■2012年3月2日发售 ■益智■已发售时间：12周	◆本周 60421套 ◆累计 1152092套	Wii
4	我的妹妹哪有这么可爱携带版不可能出续作 My Little Sister Can't Be This Cute Portable	■NBGI ■2012年5月17日发售 ■文字冒险■已发售时间：1周	◆本周 53050套 ◆累计 53050套	PSP
5	COD现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision ■2011年11月8日发售 ■主视角射击■已发售时间：28周	◆本周 43308套 ◆累计 11853962套	PS3
6	战地3 Battlefield 3	■EA ■2011年10月25日发售 ■主视角射击■已发售时间：30周	◆本周 38774套 ◆累计 5332886套	PS3
7	超级马里奥3D大陆 Super Mario 3D Land	■Nintendo ■2011年11月3日发售 ■平台动作■已发售时间：29周	◆本周 37561套 ◆累计 6067433套	3DS
8	马里奥赛车7 Mario Kart 7	■Nintendo ■2011年12月1日发售 ■竞速■已发售时间：25周	◆本周 36094套 ◆累计 5602915套	3DS
9	虐杀原型2 Prototype 2	■Activision ■2012年4月24日发售 ■动作■已发售时间：4周	◆本周 35638套 ◆累计 445767套	X360
10	权力的游戏 Game of Thrones	■Atlus ■2012年5月15日发售 ■角色扮演■已发售时间：1周	◆本周 34738套 ◆累计 34738套	X360

分别占领了本周全球排行榜冠亚军的是《马克斯·佩恩3》，两个版本85万的总销量确实实至名归，如果不是与PC的《暗黑破坏神3》同期发售，本周一举突破百万销量也不是没可能，按现在的势头要突破100万也只是时间问题。而《马里奥聚会9》借助欧美市场推出的优势力压《俺妹》，以6万的销量占据第3位。沉寂了一段时间的《战地3》本周重新登上第6位。《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》虽然在日本市场表现平平，但是全球依然保有良好的销售势头，分别占据本周的7、8位。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5月6日～5月12日	5月13日～5月19日
1	PS3	545 433 674套	1 473 270套	1 729 227套
2	X360	633 306 336套	1 315 149套	1 713 725套
3	Wii	787 471 109套	897 920套	869 018套
4	NDS	728 903 490套	484 051套	472 819套
5	PSP	263 003 097套	206 138套	287 175套
6	3DS	37 995 515套	292 481套	282 615套
7	PSV	3 072 379套	89 782套	83 678套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5月6日～5月12日	5月13日～5月19日
1	PS3	64 528 860台	129 737台	137 034台
2	3DS	17 310 997台	132 176台	130 945台
3	X360	66 788 763台	107 713台	119 057台
4	Wii	95 779 331台	62 071台	63 413台
5	PSV	2 076 175台	48 646台	50 380台
6	PSP	74 467 675台	53 641台	49 488台
7	NDS	151 326 018台	35 063台	35 633台

上表中的NDS包括NDSi、NDSi LL的销量；PSP包括PSPgo的销量

销量总分析

1. 近段时间PSV终于公布了白色新主机，并且将会在6月底发售，加上还有初音限定版的公布，相信不少玩家都想要购买新的颜色，因此本周PSV的销量难免再次下滑，日本市场两周都只有6千台左右。不过，初音限定版公布之后，第二天日本各大购物网站的预定额都被瞬间抢购一空，从这个盛况来看，新颜色以及8月底初音新作发售之后PSV销量应该能迎来爆发的机会吧。

2. 美国市场方面的整体格局没有太大变化，X360的游戏和软件销量都占据了榜首，《马克斯·佩恩3》的发售对欧美平台的两台主机销量起到了带动作用，软硬件总销量比上周都有了明显的提升。

3. 全球市场方面，PS3以微小的优势压住X360获得软件销量的冠军，而硬件方面也是由PS3领先，目前任天堂重点扶植的3DS则位居第二，随着E3展会举办日期逼近，不知道三大阵营会为我们带来什么惊喜，这个市场格局又会发生什么变化呢？让我们拭目以待。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5月7日～5月13日	5月14日～5月20日
1	PSP	67 239 410套	69 028套	154 043套
2	3DS	12 728 409套	101 267套	96 426套
3	PS3	45 066 515套	88 378套	68 294套
4	Wii	64 167 045套	74 904套	58 703套
5	NDS	171 380 532套	20 040套	18 111套
6	PSV	1 108 196套	14 407套	13 639套
7	X360	10 890 729套	10 723套	10 533套
8	PS2	134 528 299套	419套	413套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5月6日～5月12日	5月13日～5月19日
1	X360	364 514 240套	655 383套	926 234套
2	PS3	224 060 915套	554 010套	694 720套
3	Wii	393 379 969套	420 936套	424 641套
4	NDS	313 793 987套	253 844套	250 201套
5	3DS	13 518 857套	86 690套	83 252套
6	PSP	93 331 429套	58 392套	56 591套
7	PSV	801 320套	35 632套	31 952套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	5月7日～5月13日	5月14日～5月20日
1	3DS	1 719 443台	46 425台	45 752台
2	PS3	543 761台	12 996台	12 026台
3	PSP	396 027台	12 247台	10 652台
4	PSV	263 400台	6 340台	6 347台
5	Wii	225 918台	9 200台	5 956台
6	PS2	22 910台	1 212台	1 166台
7	X360	29 190台	1 023台	825台
8	NDSi LL	22 150台	819台	683台
9	NDSi	16 425台	387台	425台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5月6日～5月12日	5月13日～5月19日
1	X360	34 442 901台	58 208台	63 856台
2	PS3	21 364 094台	42 300台	45 583台
3	3DS	5 166 914台	38 499台	41 111台
4	Wii	39 376 373台	23 350台	24 396台
5	PSV	585 695台	18 375台	18 700台
6	NDS	50 748 677台	13 645台	14 570台
7	PSP	19 533 603台	4 337台	4 413台

更多 访问：73139.blog.163.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



马克斯·佩恩 3

黄金珍藏



多机种 X360/PS3
- Max Payne 3
- Rockstar Games
- 动作射击
- 2012年5月15日
- 美版

总分 27

【游戏简介】“《马克斯佩恩》系列”是以黑暗风格著称的第三人称射击游戏，系列的初代开创了子弹时间的先河，这也被后来不少游戏所模仿。本作讲述了一直未能从亡妻之痛中走出来的马克斯在 9 年后的故事，舞台也从纽约移师到巴西的圣保罗，系列标志性的子弹时间系统依旧得到保留。



子弹时间快感依旧，但操作强调真实，反馈给玩家就是各种操作的硬直，需要一定时间的适应。剧情形变神不变，很好地延续了黑暗的风格，结合独白与线索收集可以还原更全面的剧情，但大部分剧情无法跳过是多周目游戏中最让人困扰的地方。网战乐趣无限延伸，各种枪械与道具的搭配也是研究的乐趣之一。

错乱叙事方法，闪影式的画面，沧桑的独白，本作无论在剧情表现还是在射击部分都堪称完美，尽管初玩时会感到操作稍有不适应，但在通关 A New York Minute 后你一定会大呼这是款神作。游戏流程足够厚道，过程酣畅淋漓，枪枪入肉。可惜读盘时间略长，大部分剧情无法跳过，离完美只差一步。

只能说难度越高越能体会到原汁原味的《马克斯·佩恩》感”。本来觉得加入掩体系统可以改变后期战斗过于依赖子弹时间的情况，但是如果想获得成就 / 奖杯需要关闭瞄准辅助，导致掩体射击效果不佳，后期还是要不断飞来飞去解决战斗。游戏的小 BUG 比较多，部分关卡设计也有些欠妥。

龙之信条



多机种 X360/PS3
- ドラゴンズドグマ
- Capcom
- 动作
- 2012年5月24日
- 日版

总分 22

【游戏简介】本作是由 Capcom 经过多年打造，融合大量西方元素的一款原创作品。在游戏中玩家可以从九种职业中选择其一进行冒险，途中还能根据自身需求转职。游戏的战斗系统别具特色，和巨型怪物的战斗变成了极为真实的生死交锋，玩家可以跳到怪物身上展开近距离的诛死搏斗，魄力十足。

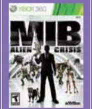


游戏前期流程安排不够妥当，登场的敌人种类太少且打法单一，部分任务的引导系统也不够人性化，大量跑腿性质的任务让玩家很快就会产生厌倦心理，在后期有资本使用传送系统后略有好转。若能坚持下来，爽快的二周目和大量隐藏要素绝对能让你大呼过瘾，推荐喜欢动作游戏的玩家尝试。

初玩本作时会给人一种“美式怪物猎人”的错觉，实际游玩一段时间后会发觉两者大不相同。丰富的动作要素为本作增色不少，新颖的魔法设定令战斗更加爽快，但也从一定程度上降低了游戏的难度。不能联机也许是制作组为了顾及游戏的平衡性，不得不提的是偏少的战点和冗长的跑路时间令人捉狂。

游戏前期的许多设定让人感到非常不适应，一个使用开放式庞大世界的 RPG，没有坐骑，没有瞬移到已探索地点的快速旅行功能，甚至连奔跑都受到耐力限制，就和那糟糕的任务指引一样令人难以接受。这些情况都会在游戏的二周目得到改善，但恐怕能够忍受住各种不便开始二周目的玩家已经没几个了。

黑衣人 异形危机



多机种 X360/PS3
- Man In Black: Alien Crisis
- Activision
- 动作射击
- 2012年5月22日
- 美版

总分 16

【游戏简介】本作是由知名电影“《黑衣人》系列”改编而来，不过游戏并未获得版权。故事中玩家将扮演一名窃贼，机缘巧合下加入 MIB，使用外星武器与各路外星人展开战斗。本作在对话中有多种选项可以选择，游戏支持 PS MOVE 体感操作，推荐给奖杯、成就爱好者。



本作只能算得上是三流制作水准，首先 PSP 级别的画面就是致命伤，其次不用体感设备来玩的话，游戏充其量算是一款糟糕的轨道射击游戏。对于影迷来说，在游戏中几乎看不到任何一个熟悉的角色，因为这款游戏是没有买版权的。游戏惟一的价值是成就、奖杯十分好拿，除此之外便很难找到其他的价值。

万万没想到本作居然是一款带有一点动作射击游戏要素的纯轨道射击游戏。整个游戏过程比较无聊，很多时候我们只是对着屏幕眼神迷离地按着键。作为一款和电影同期推出的游戏，本作没有获得电影的授权，也就无法使用电影中那些高人气的角色，魅力大减。但是成就 / 奖杯倒是比较好拿。

除了游戏一开始那个经典的黑衣哥伦比亚女神，在游戏中简直再也找不出来一点儿电影中的精彩元素。游戏实际上是一款轨道射击游戏，画面差，要素少，就算是电影真饭也很难耐着性子玩下去。PS3 版对应 PS MOVE，玩起来要相对好一点儿。本作的最大亮点是成就 / 奖杯简单，成就犯 / 奖杯迷不容错过。

读者的300期寄语 yellow 煜：你们好！我是一名 UCG 的忠实读者，也是一名资深的玩家（自封的），在此也很高兴 UCG 即将迎来具有重要意义的第三百期，也祝愿 UCG 能够做得更加优秀，更加权威。

更多，访问：73139.blog.163.com

幽灵行动 未来战士

热血推荐



多机种 X360/PS3
- Ghost Recon: Future Soldier
- Ubisoft
- 动作射击
- 2012年5月22日
- 美版

总分 25

[游戏简介] 游戏的背景发生在近未来，所以游戏中登场的各种武器装备都是在现有武器装备的基础上请专门的军械设计专家另行设计的。这样看起来既有未来感又有真实感，很对各位军迷的口味。游戏中最重要的是战术，合理安排战术才能达到最佳效果，网战中也是如此，需要玩家互相配合。



单机流程不如其他射击游戏火爆，但是这正是未来战争的趋势。战斗过程比较考验玩家的战术思考能力，瞬间的爆发又魄力十足，给人“静若处子，动若脱兔”的感觉。网战模式很有意思，杀人不再是战斗的主流，如何合理利用各职业的能力完成任务才是玩家们需要思考的。这点需要玩家慢慢适应。

本作算得上是一款诚意作品，只是画面略显疲态。高科技的装备与专业式的战法都十分抢眼，游戏主张小队战术，各种武器组合部分自由度满点。联机模式提高了游戏的耐玩度，持久战等模式一应俱全。与掌上设备的联动也让本作增强了趣味。是近期一款值得推荐的动作射击游戏。

在一些细节和基本功上，本作和《COD》之类的主流射击游戏还有点距离，但实际上因为作品本身也有自己的卖点，所以玩起来还是乐趣十足。未来战士们那代表着军备发展方向的高科技装备用起来非常有趣，穿墙透视和光学迷彩在前期很霸道，不过后期遇上能力相仿的敌人后，游戏又变得充满挑战性。

马里奥网球 公开赛

热血推荐



3DS
- Mario Tennis Open
- Nintendo
- 体育
- 2012年5月24日
- 美版

总分 24

[游戏简介] “《马里奥网球》系列”最早登陆于N64平台，随后任天堂各个主机平台上都能看见本系列的身影。本作是系列第六部作品，作为一款网球游戏，本作讲究以多种击球方式配搭来确立战斗优势，然后给予对手终结一击。轻松而又不失难度使得本作能满足各种玩家的需求。



本作玩法相当简单，自动走位以及一键判定的击球方式非常适合喜欢轻松娱乐的玩家，但是高难度或者面对高等级的AI时，还是需要玩家熟练掌握运用各种击球方式和应对方法才能击败对手，4个有趣的小游戏难度也不低，同样能满足喜欢挑战的玩家。不过内容比较单调，单人游戏时间稍长便会生腻。

游戏提供了多种操作方法，支援陀螺仪和下屏幕触控，并可以用第一人称视角进行游戏，新手也能打出华丽的网球。游戏依然保持着不错的对抗性，要想在网络对抗中获胜，就要花时间熟悉各种球路的打法。本作还收录了多个有趣的迷你游戏，其创意之精妙令人叹为观止。为自己的Mii角色进行打扮也是乐趣所在。

游戏的隐藏要素丰富，操作也设计得非常体贴，就算是没有玩过网球类游戏的玩家，也能通过触控来轻松地进行球赛。5种不同的击球方式与独特的“决胜击球”系统令本作更具内涵，视角的切换方式略为欠妥但不影响游戏。选择自己心仪的系列角色与朋友进行Wi-Fi对战是游戏的一大亮点。

女神异闻录 Persona 2 罚



PSP
- ペルソナ2 罚
- Atlus
- 角色扮演
- 2012年5月17日
- 日版

总分 23

[游戏简介] 继2012年4月《罪》发售PSP重制版后，粉丝们期待的续作《罚》也于近日问世。故事紧接着《罪》之后，主人公是前作中曾经作为同伴的天野舞耶，周防达哉等角色也有登场。游戏的系统并未做太多改变，前作玩家能很快上手。深邃的剧情令人欲罢不能。



《罪》中备受玩家诟病的读盘速度得到明显的改善，战斗的节奏感有显著的提升。重新制作的OP影像在保持原有镜头语言的同时加入了更为绚丽的效果，绝对会令老玩家们满足。音乐还是一如既往地出色，玩家可以选择PS版的配乐或是重新混音的版本。此外，游戏中还新增了周防达哉的剧情。

画面简洁明快，但是战斗画面未免简洁地过了头。音乐一如既往的经典。经典的仲魔收集、合成和养成十分耐玩，也是各位玩家主要研究的内容。战斗指令选择系统有些另类，玩惯了快节奏角色扮演游戏的玩家需要一定时间适应。没有Check Point这个古朴的设定有时候真是让人咬牙切齿。

游戏相比PSP上前一作《罪》的进化并不是很大，系列一贯的亮点就是充实的系统与节奏鲜明的音乐，都市传说的晦涩氛围无处不在，非传统的战斗系统则要求玩家必须针对敌人的弱点攻击。总体而言，游戏更多地还是面向系列的粉丝，新手接触本作无论是难度还是世界观都会有些不适应。

魔法奇境大冒险



PS3
- Sorcery
- SCE
- 动作冒险
- 2012年5月22日
- 美版

总分 21

[游戏简介] 由SCE发行，将MOVE动态控制器当成魔杖，自由自在地施展魔法排除障碍，打倒怪物的动作冒险游戏。游戏中有炎、冰、风等属性的魔法，针对敌人的弱点属性使用魔法能有效驱逐敌人。角色移动需要用到左摇杆，如果没有MOVE导航控制器可以用手柄上的左摇杆代替。



通过MOVE捕捉不同动作施展魔法的玩法非常有趣，而且游戏中的感应精度也作出了模糊的调整，基本上不会出现甩半天魔杖都打不中敌人的情况。游戏中经常会面对成批袭来的敌人，战斗紧张刺激具有挑战性，不过BOSS的招式比较贫乏，战斗显得有些乏味，而且后期的战斗重复性比较高。

游戏的流程比较紧凑且互动要素丰富。如果不购入MOVE的导航控制器，那么只能用单手操作手柄进行移动、防御等其他动作，时间稍长便会觉得手酸。游戏的优化做得较差，敌人经常会卡在建筑或障碍物里，魔法也较难精确地对目标进行打击。中文版是本作的一大亮点，不过个别翻译有歧义。

本作有别于一般体感游戏的派对合集形式，让玩家体验的是一段魔法师的完整冒险。流程中战斗、解谜与探索的比例适当，中文翻译水平也还不错。体感操作的部分在精准度和判定宽松程度方面也找到了平衡，手感较为舒适。缺点在于画面表现平淡，且没有太多可研究的地方，重复价值不高。

读者的300期寄语 剑帝の大米：第一次认识UCG是2000年，我高一；2012年6月，UCG将迎来第300期的发行，而我也将毕业迈出校园。UCG，谢谢你这么多年来的照顾，以后也请多多指教！祝UCG越来越好！小编们工资越来越高！

73139.blog.163.com

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

一齐进入史诗式梦幻世界



一个充满浓厚史诗式的全新奇幻动作游戏《Dragon's Dogma》(龙之信条),以过着平凡生活村民当主角,被突如其来的巨龙选中成为"觉者"后,自此踏上追寻巨龙所在的旅途,龙将会引导玩家,完成所给予的使命,甚至牵涉整个世界的命运……

●游戏主角就是你!

玩家在游戏开始后先设定主角的样貌和特征,性别、体型、发型、脸型轮廓等





等都可以自由选择,未曾接触此作的玩家可以前往PSN或Xbox LIVE上下载游戏体验版,亦提供角色设定的部分,资料可于完整版中得以继承。完成设定角色的步骤,它将会代表玩家进入游戏世界中冒险,无论是男或是女,高矮肥瘦也好,在游戏的特定剧情中都会完全表现出来,让玩家感受到当中的亲切感。

●壮大冒险

游戏以开放式的世界来表现,感觉如同MMORPG般,让玩家感受到世界之大。



游戏的世界跟现实世界一样,拥有时间经过的概念,根据昼夜市街内的人们生活会有所改变,怪物的行动和习惯亦会根据环境而产生变化。玩家除了在游戏中寻找真相之外,亦要为人们排除万难。多种形式的任务,内容丰富,且目的不同,在广阔世界探索,解开各种谜团。

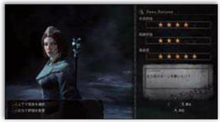
●职业系统

游戏设有完善的职业系统,不同的职业不但会直接影响角色的动作,甚至影响



角色学会的技能。学习的技能越多,就可以越多不同的技能组合应付不同魔物和战况。职业分别设立基本职、上级职和混成上级职三种阶段,而每阶段都有三种不同职业,换句话说总共九种职业之多。

●独有的同伴系统



在游戏世界各地都设刻有古代文字的石碑,利用它作媒介召唤出来自异世界的同伴,通称"PAWN"。玩家最多可以携带三位"PAWN",而其中一位属于主PAWN,他会跟随玩家冒险一起成长。其余两位属于副"PAWN",他们不能成长,等级、能力都是固定,且要在游戏内向其他玩家借出。不过这些副"PAWN"其实就是其他玩家的主"PAWN",他们会在玩家的冒险中吸收知识,然后带回主人的身边,换句话说,玩家的主PAWN亦可以透过借出,从中学习战斗知识回报自己。

Dragon's Dogma 行货版资料

发售日期:2012年5月24日发售　机种:PS3 / X360　建议售价:328港元

两大劲作登录PC平台!

浣熊市的恶斗

同样在家用游戏机中受到好评的作品《Resident Evil Operation Raccoon City》亦即将在今个星期五登录PC平台,游戏可以单人体验全新配置的游戏外,能够支援网上对战,最多可以作4人的协力战,让玩家再次体验Raccoon City的恐怖。



●游戏内容

游戏中玩家扮演U.S.S.其中一位成员,跟队员一起潜入Raccoon City,在一边追杀LEON的同时;一边也要为顾主把Umbrella的所有重要资料烧毁,同时亦要面对著已感染G病毒的Raccoon City居民,此外,更要应付由政府派来的部队,让玩家完全用另一种角度体验Raccoon City的恐怖。

●同伴合作作战

本作最特别的地方是,玩家并非孤军作战,而是跟另外三位队员一起作战,每位队员都拥有自己专长和特殊能力,活用这些能力,跟同伴合作完成这件艰辛的任务。玩家可以利用网上连线,跟其他玩家一起进行。



Resident Evil Operation Raccoon City PC版资料

发售日期:发售中　机种:PC

建议售价:299港元

世纪对决:STREET FIGHTER×TEKKEN



同时拥有我们Capcom的《STREET FIGHTER》及BANDAI NAMCO的《TEKKEN》角色的2D格斗游戏《STREET FIGHTER X TEKKEN》(街头霸王对铁拳),已经推出PC版!未买的朋友要赶紧!

●游戏内容

集合两家公司的格斗游戏角色,于一个平台上进行对决。游戏同时拥有《STREET FIGHTER》系列"和"《TEKKEN》系列"的角色,合共38人之多,包括了大家熟识的RYU、KEN、春丽、豪鬼、DEN等等,至于《TEKKEN》方面有三岛一八、飞鸟、PAUL、风间仁等等,全都是玩家熟悉的著名角色。为了让任何人都可以轻松心态来进行,今次游戏特别设定至新玩家都可以轻易上手,再加上多种游戏模式和完善的线上模式,就连游戏画面都采用《STREET FIGHTER Ⅳ》的3D风格,绝对是阵容顶盛超豪华之作!

●游戏系统

为了能够平均双方原有的特征,BOOST COMBO、CROSS RASH、QUICK COMBO都是特别为此作而设的全新系统,同时玩家可以随时更换拍挡,让对战更具战略性。除此之外,游戏附设的五种不同模式,不但可以让玩家在家中练习,更可以连上互联网,跟世界各地不同的玩家进行对战。



STREET FIGHTER X TEKKEN PC版资料

发售日期:发售中　机种:PC

建议售价:299港元

更多,访问:73139.blog.163.com

©CAPCOM CO., LTD. 2010, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！



本期杂志制作期间有好多游戏发售，不仅类型多样，连各大机种也都照顾到位，就是游戏的具体素质参差不齐，其中不乏像《马克斯·佩恩3》这样的神作，也有像《黑衣人》这样的雷作，不过后者是成就/奖杯神作，几小时即可搞定，因此对其感兴趣的玩家还是不在少数的，不知各位是否有找到自己喜欢的游戏。

《女神异闻录 Persona 2 罚》是本期进行时为各位献上的游戏，本作虽然是移植版的作品，但诚意十足，值得肯定的地方不胜枚举，即使称之为原作的完全版也不为过，比起某些坑人的"高清重置版"实在是厚道太多。虽说系列对玩家日语水平的要求一向很高，但只要是好游戏，就没理由错过，对剧情感兴趣的话，可以在通关后去找一些相关资料来补完。

PSP GAME

女神异闻录Persona 2 罚

欢迎再次来到恶魔 Persona 的世界

原名
ペルソナ２罚

类型
角色扮演

游戏适应人群
● "《女神异闻录》系列"爱好者
●喜欢角色扮演类游戏的玩家

操作指南

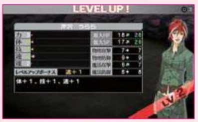
按键	功能
摇杆/十字键	行走(轻推)/奔跑(重推)
□键	查看地图
△键	调出菜单
○键	确定
×键	取消
L键	逆时针转换视角
R键	顺时针转换视角
R+△	跟敌人交涉(战斗状态)
R+□	查看打倒过的敌人资料(战斗状态)
START键	切换战斗模式(战斗状态)



游戏系统简介

本作的系统和系列前几作基本相同，老玩家都能够很快上手。游戏中有着为数不少的区域可供玩家探索。这些区域会随着流程的进行而逐步开放，但值得注意的是，游戏中某些NPC掌握有重要情报，如果没有与其对话，流程将无法进行下去，因此，玩家最好不要轻易放过每一个可以对话的NPC。每个区域里的设施大同小异，玩家可以在这里进行回复、购买道具、更换武器以及防具等准备工作，当一切准备好之后就可以向新的区域前进了。

在本作中，每个区域都有各种各样的流言，这是本作的重要因素之一。流言可以通过跟区域里的NPC对话来获得，当得到一个新的流言之后，玩家可以前往青叶区的"葛叶侦探事务所"将这些流言变为现实，这些流言关系到新的武器以及防具甚至隐藏的稀有恶魔同伴，所以玩家不要忘记在推进流程的过程中多多搜集流言，这样会给以后的冒险带来很大的便利。





阳光成员
天使微笑

继前作《罪》之后，系列的正统续作《罚》终于也在PSP上与广大玩家正式见面。虽然是一款移植作品，但OP动画是全新制作的，画面效果和游戏系统也进行了加强与改良，此外还有很多方面都能感受到制作厂商满满的诚意，即使是系列的老玩家也能从中得到不一样的感受。

战斗系统简介

当玩家在迷宫中进行冒险的时候，会以"踩地雷"的方式遭遇敌人并且进行战斗。和其他同类游戏一样，玩家的攻击方式分为物理攻击和魔法攻击两种。大多数情况下，很多敌人会在某些方面具有耐性或者是弱点，针对弱点进行攻击的话会事半功倍，因此玩家需要根据实际情况适时调整。魔法攻击就是系列中经典的召唤出Persona来进行攻击，游戏中每个可操作的角色都有自己的固定Persona，而且随着流程进行还会有新的Persona加入。Persona本身也有等级概念，使用Persona成功攻击到敌人之后会取得一定的经验值，而Persona成长后不仅会强化自身原有的技能，还能学到新的技能。角色在升级之后可以得到一些技能点，用来强化自身的某些属性，但是要注意，只有女主角天野舞耶可以自由分配技能点。其他的人物升级之后将会由系统自动分配。

恶魔交涉

这是取得新Persona的必要途径，玩家一定要熟练掌握。在迷宫中遭遇敌人后，如果选择跟敌人交涉，那么在画面的右上方就会出现一个菱形的方框，里面代表着敌人的四种情绪：愤怒、喜爱、兴味以及恐怖。接下来需要玩家从自己的队伍里选出合适的人选与之交涉。在交涉中会出现一些选项，此时玩家做出的任何选择都会影响画面中敌人的情绪，敌人的每种情绪只要增长三次就会到极限。要想与新的敌人缔结契约就必须让敌人的"喜爱"情绪率先提升至最大。缔结契约之后该敌人就会退场，在退场之前玩家可以选择从该敌人身上得到道具或情报。如果角色的幸运值够高，就有可能从敌人身上得到稀有道具。需要注意的是，玩家最多只能与四种敌人缔结契约，如果玩家的契约数量已经达到了上限，那么在与新的敌人缔结契约之后，就需要从原有的契约中去除一位才能缔结成功。如果玩家与缔结过契约的敌人再次遭遇的话，其脚下会有一个魔法纹章，以方便玩家识别。此时玩家如果选择再次交涉并且将该敌人的"兴味"情绪率先提升至最大的话，那么就可以从该敌人身上得到其属性塔罗牌以及空白的塔罗牌，那么这场战斗就会强制结束，玩家不会受到任何伤害，但同时，玩家也无法得到任何经验值和金钱，所以该如何取舍需要玩家自己决定。如果让敌人的"愤怒"情绪率先提升至最大的话，那么玩家将会被敌人先制攻击，因此在战斗中玩家一定要尽量避免该种情况的出现。

新 Persona 召唤

本作的每个区域和若干迷宫中都会有一种名叫"ベルベツトルーム"设施的存在，玩家手中如果有足够符合要求的塔罗牌，那么便可以在这里召唤出新的Persona来帮助自己作战，但新召唤出来的Persona等级为初始状态，要想让其能力全部开放，玩家还需要花上大把的时间。另外，如果玩家手上有空白的塔罗牌，同样可以找这个设施中的"恶魔绘师"帮忙，他能够把玩家手中的空白塔罗牌变成其余的任何一种塔罗牌，有时可以解玩家的燃眉之急。越高等级的Persona所需要的符合条件的塔罗牌就越多。另外还有一些隐藏的稀有Persona需要满足特定条件才能召唤。需要清除低等级的Persona时也需要在这个设施内才能进行。玩家身上可以同时携带几种Persona，在战斗中实时切换。



玩后感

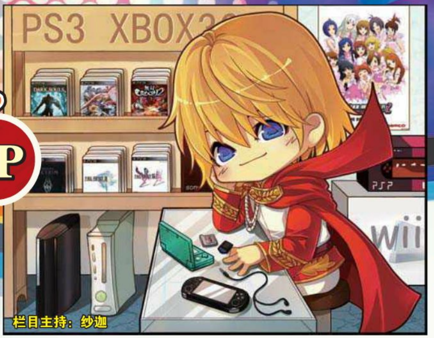
应该说本作才是《女神异闻录 Persona 2 罚》的完整形态。全新剧情的探索，隐藏武器以及稀有Persona的取得都非常具有挑战性，令玩家乐此不疲。在PSP上能够欣赏到比原作更为精细的画面也是一件幸事。遗憾的是，本作对玩家的日语水平要求较高，日语苦手很难领略到本作的独特魅力。另外本作在迷宫中的遇敌率也过高，在初期会给玩家带来不小的麻烦。但瑕不掩瑜，本作是近期PSP上难得的优秀角色扮演类游戏，向广大玩家诚意推荐！

读者的300期寄语 龙堂终：从20多期开始买的，到现在没中断过，已经成为了一种习惯。平面媒体当真不容易，由衷希望UCG能一直健康地发展下去，作为一个实体书爱好者，始终觉得实体书是永远不会被取代的。

73139.blog.163.com

软硬兼施 SP

HARDWARE&SOFTWARE



栏目主持：纱迦

当大家看到这段文字时，想必 E3 已经来临了。不管本届 E3 是否会有 PS4 或 X720 的消息，我们在年内玩到的几率都不会很大，因此倒不如把目光投向 Wii U。从读者们的反应来看，Wii U 也的确是今年 E3 大家关注的焦点。对 Wii U 这台主机，纱迦是极有兴趣的，不用说，自然会入一台。希望任天堂能够在网络、UI、账户等用户体验大下工夫，这样才能吸引早已在高清阵营耕耘多年的第三方趋之若鹜地为 Wii U 开发游戏。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

本期重点提示
- 港版晶莹白PSV预订
- PSP-E1000终登场
- 午夜紫3DS到货
- JailBreak 2鉴别

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版，Wi-Fi）	1700元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1998元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、电源及电源线一套。

点评：PSV 的价格稳定在 1700 元左右距今已经有两个多月的时间了。以现在 PSV 的市场情况来看，没有破解、缺乏游戏，在未来的一段时间内，PSV 也很难有什么波动，所以现在对于想要购买 PSV 的玩家来说，随时出手均可。另外，喜欢白色 PSV 的玩家，可以关注即将在 6 月 28 日发售的港版晶莹白 PSV，目前官方定价是 Wi-Fi/3G 版 2780 港币，Wi-Fi 版 2280 港币。在 6 月 1 日之前，在 PlayStation 合作店预订晶莹白 PSV 主机及任何一款 PSV 游戏还可获赠限量预订特典的配件包 White Accessory Pack，里面附有屏幕保护贴、擦布，4GB 记忆卡、Armor 游戏卡盒、PSV Trooper Pack 主机包各一个和《反重力赛车 2048》及《TouchMyKatamari》两款下载游戏，在香港有朋友的玩家可以在 6 月 1 日之后抓紧预购晶莹白 PSV 主机哦。


▲PSP-E1000和PSP-3000基本相同，贴膜保护包等配件通用。

除去 PSV 的一些消息，5 月中旬到货的 PSP-E1000，应该算是本月值得关注的另一件大事。PSP-E1000 原本是索尼计划在欧版 PSV 上市之前发售的，但因为欧版 PSV 的首发准备工作较多，无形中耽搁了 PSP-E1000 的发售时间，因此直到夏初，PSP-E1000 才正式登陆欧洲市场，当然国内的电玩市场也几乎同步地上市了 PSP-E1000，不过售价略高，有货的商家普遍卖到了 900 元，和现在只有 950 元左右的 PSP-3000 相比没有任何优势，况且 PSP-E1000 本身还属于阉割机，单声道且没有 Wi-Fi 模块，对于普遍存在着“完美主义”情结的国内玩家来说难言有何吸引力，所以 PSP-E1000 销售的情况到目前为止还是比较糟糕的，国内也鲜有玩家知晓新版 PSP 主机的到货。不过 PSP-E1000 的出现更多是保证 PSP 主机的延续性，对市场上的影响，主要在于 PSP-E1000 目前不存在任何翻新状况，这要比翻新率已经超过 80% 的 PSP-3000 好得多，适合第一次接触 PSP 系列且不想买到翻新机的玩家选购。主机现在也已经可以破解，游戏上不存在任何问题，屏幕和按键都进行了改良，外观也变成了哑光漆，这些细微的变化都让 PSP-E1000 的手感有了不小的提升。缺点是没有 Wi-Fi 模块的 PSP-E1000 不支持联机对战，对于需要经常联机的玩家来说，PSP-E1000 缺乏存在价值。总得来说，这是一台适合新手入门的机型，但目前售价略高，等降到 800 元左右，就有入手的价值了，想搭上 PSP 末班车的玩家可以对其保持关注。

主机及主要周边参考价格	
PSV主机（港版，Wi-Fi）	1700元
PSV主机（港版，3G/Wi-Fi）	2080元
PSV主机（美版，Wi-Fi）	1650元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元
PSP-E1000主机（6.60系统，哑光黑）	900元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	158元
8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
16GB索尼原装PSV记忆卡	368元
32GB索尼原装PSV记忆卡	588元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版白）	1180元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4i Gold Plus	88元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1440元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：国内的 3DS 市场主要依靠新颜色的发售支撑。最新到货的美版午夜紫色售价最高，达到了 1280 元，不过依然很受欢迎，很多玩家要的就是这种与众不同的感觉。售价其次是前段时间发售不久的日版深邃蓝，价格在 1250 元左右，和其他颜色的日版主机相比，贵了不到 100 元。不过除去新颜色可以带来部分销量之外，3DS 最近在国内几乎没怎么引起关注，而且任天堂频频更新主机系统也让 NDS 烧录卡经常罢工，使得不少新手措手不及。就像前不久任天堂又更新了 4.1.0-8x，其带来的改进是提高系统的稳定性和便利性，而换句话，这种改进实际上就是对 NDS 烧录卡的封杀。所以刚刚购买 3DS 的玩家要切记，主机系统一定要等烧录卡系统更新后再升级，以免出现不能烧录卡无法使用的问题。


▲美版的午夜紫色已经在国内到货！

更多访问：73139.blog.163.com

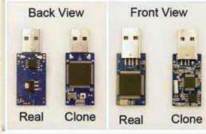
读者的300期寄语 刺客：I hope you can do it well，becoming best one！Fighting！

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版）	1180元
3DS主机（日版 深邃蓝）	1250元
3DS主机（美版）	1130元
3DS主机（美版 午夜紫）	1280元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元

主机及主要周边参考价格	
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
R4i Gold Plus	88元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元



▲拆开JailBreak 2时只要稍微用力把电子狗从下面的金属壳里拔出来就行。



▲JailBreak 2内部芯片的鉴别图，左侧为正品。

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2050元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2139元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：从2006年11月11日发售至今，PS3也算完完整整地度过了5个年头，而根据前两个世代的经验，家用机的年龄只要“破五”，下一代主机的消息就会满天飞，PS3也是如此。在E3前期，各种PS4的小道消息纷纷不胫而走，其中真真假假、虚虚实实让人没法琢磨，不过受此影响，国外出售PS3的玩家开始逐渐增多，这就像黎明前的豪赌一样，现在卖机器肯定是价格最高的一段时间，PS4一出，PS3肯定会降价，届时再出售PS3肯定就更要贬值了。而国内因国外玩家这种略显“疯狂”的举动，破解主机又开始死灰复燃，已经销声匿迹很久的软破解PS3重现江湖，且价格只低到3000元，比之前即将断货那阵的价格都便宜得多。而硬破解的PS3更是重新开始抢占玩家眼球，不到2600元的价格和软破解的PS3保持着500元的距离，不过硬破解PS3的不稳定性，上期已经提到，所以这里非常不建议购买，至于翻新的软破解PS3，倘若对于二手主机不算特别介意，或许还是个新的选择。当然，软破解主机的流行，也带动了电子狗的销售，目前在电子狗领域一枝独秀的JailBreak 2再次遇到了仿冒品，仿冒品的外壳和JailBreak 2一模一样，但是其芯片却是完全不同的，JailBreak 2官方再次放出了鉴别图让玩家分清正版和盗版之间的区别，以免玩家上当受骗。可能不少玩家觉得鉴别正品需要识别内部结构，非常棘手且麻烦，但实际上JailBreak 2的拆装很简单，你只要把电子狗的下半身从金属壳里拔出来就行了，然后再拆开塑料壳就能看到芯片了，鉴别一下总要比直接上当好。比起破解主机那边的热闹景象，非破解的PS3最近依然保持着两个月来的稳定售价，320GB大小，2000元出头基本触底，不喜二手破解的PS3玩家可以随时出手购机，加入次世代。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1950元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2050元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝）	2150元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

主机及主要周边参考价格	
X360Slim主机（港版，4GB）	1800元
X360Slim主机（港版，250GB）	2150元
X360Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2180元
X360Slim主机（欧版，4GB，脉冲破解）	2600元
X360Slim主机（欧版，4GB，Kinect套装，脉冲破解）	2600元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360Slim主机（欧版，4GB脉冲破解）	2600元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2689元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：X360Slim主机的破解市场因为脉冲破解的存在而再次成熟，不断降低的价格也预示了X360将进入新一轮新的发展期，目前使用脉冲破解的全新欧版X360Slim售价在2600元，加上Kinect体感也不过3100多元，比起前段时间便宜很多，不过目前的市场还过于混乱，价格并不统一，所以破解版的X360Slim售价现在难言最低，想要抄底的玩家只能在稳中有降的市场里再观察一段时间才行。要注意，现阶段的破解主机均为欧版和韩版，港版X360Slim暂时并没有破解主机，购买港版的玩家需要多多注意一下，以免不能买到心仪的主机。



▲脉冲破解的出现使得X360Slim进入了全民自制系统的时代。

市场报价信息更新截至2012年5月26日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

周边大百科
OUR FUNNY WORLD

《初音未来 女歌手计划NEXT》预约特典

初音游戏和初音限定主机的公布给PSV的支持者们打了一剂强心针。游戏的预约特典是PSV专用的保护贴，之前已经公布过图片，但当时只是找了张图代替，成品图并未实际公布。如今成品图终于公布，这是一张由画师iXima绘制的原创图案，SEGA预定会在官网放出原图供大家下载。iXima同时也是绘制这次初音限定主机背面图案的画师。本作定于8月30日推出，游戏和限定主机均已确定有港版。



收藏陈列室
OUR TREASURE

《街头霸王》25周年豪华典藏版

作为Capcom历史上最成功的游戏之一，《街头霸王》系列”逢年过节就有庆祝活动。今年是系列25周年，为此Capcom公布了《街头霸王》25周年豪华典藏版，定价为149.99美元，于9月18日推出，会推出X360和PS3两个版本。虽然定价过高，但里面收录的内容也是货真价实，具体如下：

・游戏

共计4款，包括《街头霸王 对铁拳》（含全角色全服装DLC）、《超级街头霸王Ⅳ 街机版》（含全服装DLC）、《街头霸王Ⅱ Turbo HD Remix》（注：原下载游戏）、《街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版》（注：原下载游戏）

・影像

两张蓝光精心打造，内容包括系列回顾映像、《街头霸王Ⅳ》和《超级街头霸王Ⅳ》的动画影片、《街头霸王》TV版动画、《街头霸王Ⅱ》剧场版动画。

读者的300期寄语 Setsuna.Exia：14年，我不知换过多少主机和掌机，玩过多少游戏；14年，我从小学到大学，身边的同学朋友聚聚合合；14年，从创刊号到300期，在游戏的世界里只有你陪着我一起成长；是UCG和小编们一起陪我经历童年感受青年，UCG300期，感谢你们。



・高约20cm的隆模型，底座采用发光设计。
・包含FANS混音作品的系列25周年游戏原声大集合，共计11张CD。
・64页精装美术设定集，官方同人作品悉数收录。
・隆的腰带一根，上书“风林火山”四字。
・有着独立编号的收藏证书。

《边境之地 2》究极寻宝限量版

疯狂有趣的 4 人合作射击游戏《边境之地 2》定于 9 月 18 日于北美、9 月 21 日于亚洲上市。本作的限定版同样定价 149.99 美元，内容异常丰富，包括：

・铁盒版《边境之地 2》游戏。
・潘多拉星散置藏宝箱的缩小版复制品。
・Marcus Kincaid 摇头玩具。
・潘多拉生物宽版 ID 表。
・平板印刷明信片一套。
・Sir Hammerlock 战地手记。
・数字漫画下载码。
・布质潘多拉地图。
・艺术与设计精装小册《Inside the Vault》。
・独立编号收藏凭证。
・其他未公开 DLC 内容。



体感新世代 SOMATOSENSORY

6 月属于 Kinect！

过去曾经有句话叫“五穷六绝”，这句话的意思是说每年五六两个月份没什么好游戏玩。如今随着业界形势的变化，这句话已经过时了，五六月一样有很多不错的游戏。不过从目前来看，6 月最大的看点似乎应该属于 Kinect。

首先要说的当然是定于 6 月 21 日发售的《重铁骑》。本作是“《铁骑》系列”的最新作，过去本系列以极其复杂的专用控制器而著称，堪称史上操作最复杂的游戏。如今改由 Kinect 操作，堪称从最繁到最简，其中变化耐人寻味。游戏设定于 2082 年的未来世界，着力描绘出世界崩坏的悲惨景象。作为 Capcom 的首个 Kinect 游戏，Capcom 对本作也是寄予厚望，不仅请来著名动画导演押井守来拍摄广告，而且还和微软合作推出了同捆本作的限定主机。对游戏素质不放心的人，现在可以于 Xbox LIVE 上下载 DEMO，一窥究竟。

如果说《重铁骑》的素质还有待检验，那么定于 6 月 13 日推出的《绯红飞龙》则肯定是佳作！之前我们已经在本栏目中介绍过这款作品了，它是 SEGA “《铁甲飞龙》系列”的精神续作，单就画面而言无可挑剔。这次游戏的玩法是带有养成要素的射击游戏，玩家可以通过喂食各种东西来培育出属于自己的龙。游戏和《重铁骑》一样，都有联机模式。虽然只是个下载游戏，但从性价比来说堪称目前 Kinect 专用的 XBLA 游戏之冠。

除了以上两个大作外，6 月还有几个对应 Kinect 的 XBLA 游戏，其中值得一提的是育碧的《巴比伦塔 崛起》(Babel Rising)。本作原为 iOS 游戏，游戏取材于圣经故事，玩家要扮演上帝来惩罚那些愚昧的人类，利用雷电、洪水、地震等攻击来阻止他们建造巴比伦塔。本作与iOS版可谓完全不同，游戏性更胜一筹。

成就奖杯堂 ACHIEVEMENT & TROPHY

联机的那些事儿

相信有不少成就犯和奖杯迷都比较反感联机成就和奖杯，纱迦一开始也是如此，不过随着成就点数的上升，观念也发生了转变。成就和奖杯的设计初衷就是能让玩家在网络上分享自己的成绩，而有了分享自然也就有了交流，这样慢慢发展下去，联机也理所当然成为了一种需求。而且很多游戏的联机成就毫无难度，例如《光环 3》，找齐人之后一个晚上就能拿到 700 多点成就，这个效率足以归入神作级别的了。这回的成就奖杯堂，就和大家聊一下有关联机的各种事儿。

排名赛和玩家赛

应付联机成就 / 奖杯的最好办法，莫过于叫上几个好友对刷。不过这不是厂商希望看到的情况，所以很多时候都会对此进行限制。最常见的手段就是设定为成就 / 奖杯只能在 RANKED MATCH（即排名赛）中取得。RANKED MATCH 事关世界排名，是不能拉好友、开私房的，搜索完全随机，但通过一些手段也可以成功实现对刷，比如：

1. 设定特殊条件进行搜索。如将玩家所在地区设定为人少的偏远地区（如匈牙利、芬兰），然后按地区搜索。

2. 在人少的时候上线搜索。

3. 反复尝试，直到成功。

但有些游戏下手比较狠，规定两个玩家不能反复在 RANKED MATCH 中相遇。在纱迦玩过的游戏中，《漫画英雄对 Capcom 3》是最严厉的，两个人打上 5 局左右，就再也无法搜到了。一般而言这种永封的情况比较少，大部分游戏是采用限时的规定。例如：《黄金幻想曲》规定两人在 24 小时内只有第一场成绩有效，《死或生 4》是两人在 72 小时内只有前 20 场比赛才能拿分。

如果一个游戏的成就 / 奖杯可以在 PLAYER MATCH（即玩家赛）中取得，那就相当简单了。因为玩家赛允许开私房，允许改比赛规则，允许拉好友，相比排名赛要轻松不少。所以很多玩家在询问在线成就 / 奖杯时总喜欢问一句：“能不能在玩家赛里拿？”

特殊联机条件

并不是所有的联机成就 / 奖杯都是对战和合作，有一些成就 / 奖杯需要满足特殊联机条件，这种很有趣，但变数更大。下面简单为大家介绍一下：

感染类：《GTA Ⅳ》有个很著名的成就：干掉一名 Rockstar 的工作人员。不过 Rockstar 的工作人员并不是这么容易遇到的，如果这个成就只能这么完成的话就坑爹了。所以该成就还有一种完成方法，那就是干掉一名拥有这个成就的人（PS3 版同样）——这就是感染类成就 / 奖杯的典型代表。如今玩家大概随便上线杀个人就可以解除这个成就了，不过对于一些玩的人不多的游戏来说还是比较有难度的。

人数类：此类成就 / 奖杯要求同时在线人数达到一定数量才能解除，要求低的如《漫画英雄对 Capcom 3》，只要一个房间里有 8 个人即可。要求高的如《NBA LIVE 07》，必须同时 1000 人在线才能解除。最近一个例子是《SSX》，有个在线勋章需要 5 万人参加环球赛事才有可能获得，以现在的在线情况而言，基本上可以算成是无法解除了。

交流类：此类成就 / 奖杯要求数个人一起配合达成一个目标。比如《小小大星球》中要求你上传的关卡被下载一定数量，《神曲地狱篇》中评价一定数量由其他玩家上传的关卡。还有一种变形，如《WWE 2008》中要求玩家在 24 小时内打退 4 名不同的挑战者，《真实格斗》中要求在 24 小时内打败 5 名不同的挑战者等等。



读者的300期寄语 470977204：300期不是完结，又将是一个新起点，一路走来，感谢有你！

更多访问：73139.blog.163.com

联机之惑

PS3玩家在解联机奖杯时要比X360玩家方便，这主要是因为PS3提供了免费联机的服务。拿《死或生4》来说，两人在72小时内只有前20场比赛才能拿分。如果有PS3版，那么只需要多建几个新账号就可以解决这个问题，但X360则无法效仿此法，因为金会员才能联机。同样，像《WWE 2008》要求玩家在24小时内打退4名不同的挑战者的成就，PS3上如果有类似的游戏，只要两台机器两张碟即可完成任务。所以每次X360赶上金会员开放日（即所有账号均可免费联机）时，Xbox LIVE上都十分热闹。5月下旬就有这么一次，纱迦一口气狂建20几个账户，在一天之内就搞定了原本要3个月才能完成的《死或生4》网战。



不过后来厂商发明了联机码，你不输联机码的话不能上网。最早一个采用联机码的PS3游戏是《白骑士物语 光与暗的觉醒》，该游戏的联机码限定于日服账号，而且仅有输入了联机码的账号才能联机，此举直接导致很多之前用非日服账号进行游戏的玩家放弃了本作。大概是因为民愤太大，之后的联机码全部以DLC的形式推出，即下载账号所在的机器上的全部账号均可使用。

但当PSV发售之后，联机码的问题就变得非常棘手。因为PSV只支持单账户，如此一来用PS3这个办法就行不通了。这等于说，要联机码的游戏就只能用对应地区的账户玩。这一问题目前看来是无解的，不得不说SONY在这方面确实考虑不周。

联机可谓是传统游戏发展的趋势，眼下连《战神》都开始搞联机，可见大势难违。如今的欧美大作几乎全部都有联机模式，只剩日厂还没有全力跟上。而对于成就犯和奖杯迷来说，如果不挑战联机的话会损失很多分数，当然更重要的是会放弃不少好游戏。多打点联机游戏，多认识几个好友，可比单纯拿几千点分数或捞几个白金要珍贵得多哦！

下载游戏乐园 DOWNLOAD GAMES

SEGA再掀怀旧风

2007年E3微软展前发布会上，微软宣布了一个惊喜：XBLA版《战斧》。之后的两年内，SEGA的各种怀旧游戏席卷PSN和XBLA，这些游戏基本上就是模拟器版，和原作相比除了画面有那么一丁点儿提高，增加了随时存档读档的功能以及成就/奖杯之外，真可谓是没有任何变化。如今SEGA再次掀起怀旧风，又有大批经典游戏即将登上PSN和XBLA舞台。

首先登场的是5月23日的《冒险世界合集》，该作收录了《神奇男孩5 冒险世界3》、《冒险世界4》、《神奇男孩 冒险世界》这三个作品。5月28日登场的是《SEGA经典合集》，该作包括3个游戏，分别是《超级忍》、《阿历克斯小子》、《超级摩托车》。这两个合集的价格均为800点MSP，各有200点成就。这两作也会推出PSN版，但PSN版不是以合集形式发售，而是以每个游戏600日元的价格分别出售，因此价格比较贵，但也许今后会作为PSN+的免费项目推出。而5月30日SEGA还会在Xbox LIVE上推出《怒之铁拳合集》、《战斧合集》，各自收录系列前三部作品，价格均为800点MSP，各有400点成就。不过这两个合集暂时没有PS3版。

这次SEGA的怀旧计划比起之前来还是厚道了不少，它采用了《快打旋风 双重冲击》的界面，历求模拟出在家里打街机的感觉。游戏一样收录了随时存档读档的功能，因此个个都称得上是成就/奖杯神作。此外还会追加播放游戏过程的重播模式和随时出题的试炼模式，后者对于玩惯这几个作品的人来说算是这次的最大惊喜了，而你取得的成绩全部可以上传到网络上与全球玩家一较高下。



▲《阿历克斯小子》



▲《超级忍》



▲《超级摩托车》



▲《神奇男孩 冒险世界》



▲《神奇男孩5 冒险世界3》



▲《冒险世界4》

DLC地狱 DOWNLOADABLE CONTENT

《铁拳TT2》DLC角色

记得前不久有新闻说原田胜宏表示"《铁拳》系列"不会有DLC角色。当时正是他的好基友小野义德被全球玩家群嘲的时候，说这话难免有过河拆桥之嫌。不过如今看来这新闻多半是假的，因为《铁拳TT2》的DLC角色公布了。

目前官方确定的DLC角色一共有4人，分别是米歇尔·张（茱莉娅养母）、州光（吉光死对头）、天使（原恶魔一八的2P造型）、古代斗神（3代最终BOSS之一）。只要玩家预定游戏，就会获得一名或多名角色的下载码作为预约特典，具体会随预定的渠道不同而变化。而这4名角色也会在游戏上市的当天于PSN和Xbox LIVE全部放出下载。


■米歇尔·张


■天使


■古代斗神


■州光

更多，访问：73139.blog.163.com

栏目主持：八重樱
目前固件版本Ver.4.0.0-8

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



各位还在与怪物鏖战的猎人们最近有福了，《怪物猎人3 tri G》放出了两个最新下载任务，大家期盼已久的G级煌黑龙和真正意义上拥有古龙实力的炼黑龙一同登场，各种G级素材和怨念物也终于有了稳定的获取途径，想要令自己手上装备变得更加强大，就要赶紧却约上三位猎人好友们开始挑战吧。于此同时，eShop上也推出了两个免费的补丁，分别修复了《马里奥赛车7》和《怪物猎人3 tri G》中的BUG，这些补丁的发布也预示着eShop的网络服务正在变得越来越完善。本次3DS应援团还有更多精彩内容在等着各位读者们，请不要错过哦。

G级究极挑战！

《怪物猎人3 tri G》最新G级下载任务介绍

《MH3G》发售至今已经有小半年了，相信很多猎人已经开始对G海港的任务有些不满足了吧？那么下面的这两个下载任务一定可以满足大部分高级猎人，这两个任务中的怪物分别是G级的煌黑龙与炼黑龙，实力方面不容小视。下面则是两个任务的详细指南，包括了打法、掉落的素材和任务场地的介绍，猎人们赶快擦亮双眼来看看这两只古龙的非凡实力吧！

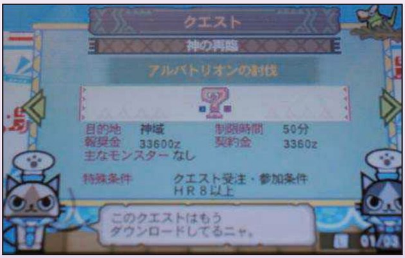
神の再临

相信很多猎人们已经见识过村任务全清空后出现的那只“煌黑龙”的实力了，虽然后来官方也在配信中给出了上位集会的“煌黑龙”任务，但是猎人们手中的煌黑武器却因为G级素材的限制迟迟不能提升。现在被称为“神”的古龙种，终于再次降临并给猎人们带来了自己身上的大量素材（笑）。不过说笑归说笑，这次任务中的G级煌黑龙的实力还是很强的，而且G级煌黑的素材中还有两个十分怨念的素材，这两个素材分别是“统天角”与“琉璃色神龙玉”。若想要提升煌黑武器的话就会需要大量的素材，不得不让人纠结一番啊。所以任务中建议玩家们优先破坏掉“煌黑龙”头部的两个角，这样可以大大提升怨念素材的获得率，至于“琉璃色神龙玉”这个素材，就只能乖乖的看人品了。

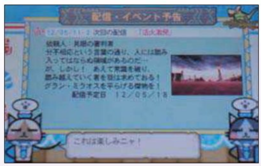
任务介绍 地形为神域，限制时间为50分钟，任务中获得的素材用于提升“煌黑武器”的等级与制作G级的“煌黑装备”。

任务建议 如果在地图中能活用“高台”与“约束弹”来限制煌黑龙行动的话，将会给任务减少不小的压力。还有就是任务中一定要带足“冷饮”与“回家玉”，最后提醒猎人们若武器带有异常状态与属性攻击的话，建议带上“ウチケシの实”或穿上龙抗高的装备，防止被煌黑龙的龙属性攻击击中后带来没有必要的麻烦。

任务难度 ★★★★★



活火激发



不知道各位猎人是否对本作中的新古龙种“炼黑龙”满意，虽然炼黑龙在战斗上有了突破以往古龙种的创新，但是相比《怪物猎人2G》时代的黑龙一家等其他古龙，炼黑龙还是弱了一些。不过官方也肯定知道这个问题的存在，所以最新的下载任务“活火激发”便为各位玩家带来了这只真正意义上的“炼黑龙”。相比港8星的那只单人30分钟左右即可完成的炼黑龙，这只炼黑龙不仅提升了血量和皮肤硬度，在攻击方面也大幅度提高，怒状态下的蓄力火球便可以将150满血的猎人直接送回营地。只可惜，该任务中并没有什么能做出特殊装备的素材，仅仅只是提高了“炼黑龙的凶眼”、“光炎的大龙玉”这些怨念素材的获得率。不过如果有玩家想要挑战自我，也可以用这个任务来尝试，毕竟这个任务中的“炼黑龙”才配得上称之为真正的古龙种。

任务介绍 地形为厄海，限制时间为50分钟，任务中没有特殊的获得素材，但是该任务中“炼黑龙”的一些怨念素材却提高了出现率。

任务建议 由于厄海的地图营地中并没有可供猎人们休息回血的床，所以建议大家带好“秘药”与“回家玉”以防不测。

任务难度 ★★★★☆

读者的300期寄语 Digishion王波：《游戏机实用技术》伴随我将近9个年头了。从间断买，到遇到就买，再到最后的期期必买，见证了我从高中到大学到工作。马上就要300期了，岁月在流逝，记忆在沉淀！

更多 访问 73139.blog.163.com

《马里奥赛车7》Ver 1.1补丁放出

任天堂去年发售的乱斗赛车杰作《马里奥赛车7》于5月15日在eShop正式放出了Ver 1.1补丁，有针对性地修复了"ウ－フ－アイランド 1"，"ウ－フ－アイランド 2"，"GBAクッパキャッスル 1"三条赛道当中的BUG，补丁本身是免费的，而且不更新补丁便无法进行联网比赛。不过令人遗憾的是，限于技术原因，本补丁并不会更改游戏卡带的内容，只会存在于3DS的SD卡上，所以如果玩家把游戏插入另外一台没有更新过补丁的3DS上，游戏会变回Ver 1.0。

《怪物猎人3 tri G》斗技大会BUG修复补丁放出

这个补丁是5月16日紧接在《马里奥赛车7》Ver 1.1补丁后发布，不过比起《马里奥赛车7》，这个补丁的应用条件比较复杂。游戏中如果玩家在完成斗技大会所有武器挑战之前便取得了"团长船的强化素材"，那么在完成所有武器挑战后便会无法获得奖励的两个头饰。但如果玩家是在完成全部武器挑战的情况下取得团长船的强化素材则不会出现BUG，所以这个补丁只有在玩家已经完成了所有武器挑战，并且取得了团长船的强化素材的情况下才可以使用，而且请记得保证蓄物箱里头有两格空位，才可以安装补丁并获得两个头饰。

《火焰之纹章 觉醒》第六弹DLC介绍

最近任天堂公布了新作《火焰之纹章 觉醒》的第六弹DLC内容，本作的DLC攻势可谓来势汹汹，要在3DS上找一款能够和它比DLC数量的游戏，恐怕也只有《最终幻想 剧场韵律》这种音乐游戏才能拼得过。第六弹的DLC内容仍然非常有趣，对于玩家的战斗力提升也大有帮助，详细的情况请看下面的DLC详细介绍。



DLC详细介绍

关卡名称 异传 无限之神器
售价 300日元
难度 ★★★★

在这个关卡当中，玩家需要寻找一个隐藏在遗迹深处的神器，但是神器被强大的敌人所守卫着，想要获得需要花费一番工夫战胜强敌。通关后玩家会获得经典道具"银卡"，持有这个道具前往商店，所有商品价格减半，对于减少玩家在补充军备时的支出大有帮助。







关卡名称 异传 王对王 决战篇
售价 400日元
难度 ★★★

玩家们所熟悉的英雄王马尔斯（マルスと）和光之公子塞利斯（セリス）将会在本关当中登场。完成关卡后玩家会获得"光之公子塞利斯"的魔符，让他成为队伍中的同伴，同时还会获得"精英之书"（エリ－トの书），使用后能够学会技能"精英"（エリ－ト），装备后获得的经验值变成2倍。

eShop下载推荐

3DSware

尼克利谜题 四角切	
售价	500日元
推荐度	★★★★★



在众多的《尼克利谜题》系列"作品当中，四角切算得上是最为友好而易懂的，游戏面板上有许多带有数字的圆点，用方框把含圆点在内的方格框起来，只要框起来的方格数量和圆点当中的数字一致，则算是完成了一个区域，在游戏面板中把所有的原点和相应数量的方格框起来，而且彼此之间不重叠就算是解开谜题。虽然规则很简单易懂，但在实际游戏当中玩家会遇到不少的麻烦，因为框住方格的必须是长方形或正方形，不能用L字型的框，所以框与框之间会产生冲突，要协调起来并不容易。这种谜题切入点是位于游戏面板边缘上的圆点，因为圆点附近位置有限，所以使用的方框类型选择比较少，更容易猜出到底要使用何种框法，按照这个思路一步步框下去就可以解开迷题。





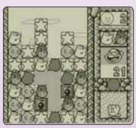
模拟器

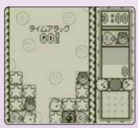
卡比方块	
售价	400日元
推荐度	★★★★★



本作是"《星之卡比》系列"中的特色作品，小小的卡比不再是勇敢地闯过敌人的阻拦并击败在关卡中的大BOSS，而是利用系列中出现的敌人变成的方块来与敌人进行交战。游戏沿用的规则和一般落下游戏差不多，每次出现的方块里头包含了两个小方块，三个拥有相同图案的小方块连成一线就可以消除。除了这些正常的方块，游戏中还会出现能够大范围消除方块的星星方块和能够炸掉一整排方块的炸弹方块。活用这些特殊的方块，来挑战一下游戏中的最高分数吧。









更多资讯：73139.blog.163.com

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



虽然目前这部性能强大的主机因为缺乏软件支持导致完全得不到发挥，周销量也一降再降，不过从6月开始，随着《女神异闻录 Person 4 黄金版》、《小小大星球》等重头作品推出之后，这种情况会稍有好转。值得一提的是，《女神异闻录 Person 4 黄金版》还将发售官方中文版，这对国内的玩家来说可是一大幸事。如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝啬您的点子，我们的投稿信箱是 ucg@ucg.cn，您的支持就是我们的动力！

VITA播报站

初音港版限定主机

这部和《初音未来 女歌手计划 f》一同在8月30日发售，同时也是史上第一台PSV限定主机一经推出就受到广大FANS的追捧，很快便进入卖断货的状态，淘宝和各类代购网站上的价格也是一路飙升，这让想入手但又苦于没有门道的人一度纠结不已。

不过这一切随着港版的发售得以缓解，港版的一切内容和日版相同，也是在8月30日发售。相比无法使用国内3G卡的日版PSV，港版PSV无疑亲切得多。只不过目前港版的限定主机还未确定具体售价，建议各位先不要急着去代购网站上预订，以免吃亏。

商品名称	PlayStation Vita HATSUNE MIKU限定版(3G/Wi-Fi Model)
预定发售日	2012年8月30日（周四）
建议零售价	待定
内容	PlayStation Vita (3G/Wi-Fi Model)《HATSUNE MIKU Project DIVA f》原创设计主机 ×1
	PS Vita专用游戏软件《HATSUNE MIKU Project DIVA f》×1
	PS Vita 记忆卡 4GB ×1
	原创设计萤幕保护贴 ×1
	原创设计AR卡片 ×1
	PS Vita Trooper Pack主机包 (MSY Co., Ltd.) ×1
	USB连接线 ×1
	交流电转换器 ×1
	交流电源线 ×1
	说明书 ×1

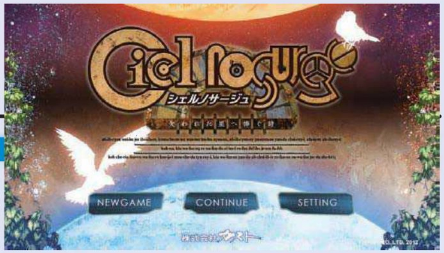




《圣人协奏曲》更新计划

PSV上的原创大作《圣人协奏曲 陨星之献诗》是一款非常独特的游戏，说其独特不仅是因为它的游戏方式，还有那明显在吸金的章节DLC。近期GUST在官网上发布了本作未来一段时间的更新计划，让我们一起看看吧。

时间	内容
5月9日	Ver1.03版更新补丁
5月10日~6月27日	《圣人协奏曲》言谢活动
6月1日	NicoNico和GenomiLine播放GUST节目，主要为制作人和玩家之间的交流活动
6月上旬	公布长期的更新计划
另预定于6月上旬	免费下载伊昂谈话补丁以及精灵升级补丁
6月下旬	公布七次元通信的具体内容
6月28日	第二幕剧情追加DLC



※Ver1.03版更新补丁为修复游戏部分的BUG，为了更好地体验本作，请各位尽快更新游戏版本，免得出现无法进行游戏的情况；在5月10日~6月27日举办的言谢活动具体内容为：新建游戏的初期Hymp从100增加到1000（针对新玩家），并且除了第一只精灵外，玩家可以连续三次免费创造新的精灵（新老玩家均有效）。





更多，访问：7 9.blog.163.com

VITA讲堂

Q：这段我发现一个很坑爹的事——在不碰触PSV的时候，它经过一段时间就会因为省电的设定自动关闭屏幕，这个设置在需要挂机的时候实在是太不方便了，请问有什么办法可以阻止呢？【河北小李】

A：关于这个嘛……很遗憾，暂时没有取消自动关闭屏幕的方法，因为PSV的大屏幕非常耗电，因此官方特意这样设定，否则小V很快就会没电。你可以进入系统设定，将省电模式设置为最长的10分钟，这样只要在10分钟内碰一下屏幕或者按一下按键就能阻止自动关闭屏幕。

Q：求助，这段我入手了一个第三方的外接电池，但是我发现用这个外接电池经常充不上电，偶尔能充的时候也要3～5个小时才能充满，可我用这个电池给其他设备充电都很正常，是不是我的小V有问题啊？【天籁之音】

A：关于这点还请你放心，你的小V没有任何问题，你充不进电完全是因为索尼限制的模式关系，入手一个在总第298期《游戏机实用技术》“VITA命”中介绍的官方充电器或是使用USB充电接口都能轻松解决这个问题，关于USB充电接口，建议你看看总第298期《游戏机实用技术》的“软硬兼施”栏目（在80页），里面有关于这个周边的详细介绍。



▲这个就是USB充电转接口，想用USB线给小V充电的不妨入手一个。

游戏大观园

《大家一起来》Ver2.00内容更新

“みんなといっしょ”翻译成中文就是“大家一起来”，那么它究竟是怎样一款游戏呢？简单的说，大家可以把它理解成PSN上以多罗猫为主题的“偷菜”。这款游戏完全免费，大家登陆日服PS商店就能下载到。目前这款游戏在近期终于更新了实质性的内容，下面就来介绍一下游戏的玩法和Ver2.00版本更新的相关内容。

游戏简介

游玩的方法就是多罗猫陪伴玩家一起建造小小世界，在修建过程中需要玩家的好友们都前来帮忙。第一次进入游戏后，多罗猫会指引玩家制作自己的名片，包括名字、性格（力量派、头脑派、艺术派）、生日、喜欢的游戏类型、兴趣爱好等等，制作好名片后就前往“朋友大厅”去寻找好友了。每天可以和他人交换10次名片，只要相互交换了名片并添加成为好友的话，他的角色就会出现在玩家的庭院内。如果之前就加过好友的话，那么只需要在“朋友大厅”中交换名片即可，但如果只交换了名片却没有成为好友的话，对方虽然会出现在庭院中但是无法帮助玩家进行扩建工作。

最开始的场景只有庭院这一处，在庭院的四个角落可以种植蔬菜水果和鲜花，将种植工作委托给好友们吧！不同性格的好友修建同一设施时所耗费的时间是不尽相同的，系统会自动将好友们按照性格进行分类，方便玩家选择。玩家提升到一定等级和好友数后，就可以开启新的场景。每个设施都有等级与完成率，随着升级外观也会发生变化，并且每次完成扩建，玩家和朋友都会获得经验值和金钱。如果玩家拥有大量的好友，那么在短时间内就能将一无所有的土地改造成美丽新世界！赚来的钱除了可以用于购买新场景外，还可购买名片的面板和服装，只要买过一次的商品就可随便使用，即便是换成了别的款式后又换回来也不需要多花钱。

迷宫相关

这次的Ver2.00版本主要更新了一个100层的迷宫，玩家可以和朋友组成3人小队挑战迷宫中的敌人，而名片和服装则变成了武器和防具，以前花费大量金钱购买的名片终于有实质性的用途了。迷宫的位置在第一个场景的房子前，位置非常显眼，点击后选择“冒险”就可以带上两名没有劳动的朋友一起进入迷宫了。

迷宫以5层为一个阶段，每个阶段的最后一层要面对一个BOSS级敌人。每完成一场战斗都可以从宝箱中获得名片、服装等奖励，除BOSS战外，其他战斗结束后还可以和对战的对手交换名片。在迷宫里交换的名片是不计算交换名片次数的，因此挑战迷宫也是快速增加朋友的一个手段。完成一个阶段的战斗后，再次进入迷宫时可以选择以前完成过的阶段重新挑战，也可以继续往更深处前进。



朋友进行迷宫作业之后需要24小时之后才能再次进入，当然也有道具可以重置24小时的等待时间，不过除了系统给的之外，其他的都需要花钱购买（非游戏币），因此还是老老实实等一天吧。

战斗相关



迷宫中的战斗非常简单，只有“逃げる”、“アイテム”和“攻击”三个选项，其中“アイテム”是使用道具，至于其他两个选项就不用多做解释了。战斗有10个回合的限制，时间到了还没有打倒敌人等同于挑战失败，使用道具是不消耗回合数的，而且道具中包括延长回合数的物品，不过需要花钱购买，如果你不想当“课金战士”，就老老实实找高等级的朋友来一起挑战吧。战斗方式类似普通RPG，选择战斗后我方三名成员会依次和敌人“拼名片”，朋友的等级越高、名片和服装增加的攻防越高，自然就能对敌人造成高伤害（朋友名片和服装的攻防指数在进入迷宫前的选人阶段就能看到）。BOSS战的难度比同一阶段的普通战斗难度高出不少，建议将高等级、好装备的朋友留到BOSS战使用。完成战斗后可以选择赠送道具给朋友，这样可以增加额外的经验。

道具相关



之前的名片和服装需要分别在不同地方购买，现在的版本对这些进行了整合，统统归为道具一栏，选择“身じたく”后即可进行购买。除了以前就有的服装和名片外，现在还增加了回复药、增加攻防的药、延长战斗回合数、重置朋友等待时间等迷宫相关的道具。无论服装、名片还是各种对应迷宫的道具，这其中有不少高级版本（黄金外表），而这些都是收费道具，从某种意义上来说，本作也算是走上了社交游戏的“正轨”了（笑）。

总体来说，更新版本之后提高了朋友的使用率，服装和名片有了实质性意义，而后期挑战迷宫需要用到大量的回复药，也让游戏中的钱有了花费之处，总算是有点社交游戏的样子了，希望下一次更新能给玩家们带来更多的惊喜吧。

读者的300期寄语 frankwest：300期不容易，编辑们以及所有工作人员的努力有目共睹，希望UCG能够越办越好。即使中国没有正规的游戏市场，但也可以拥有最好的TV GAME媒体。

更多 访问：73139.blog.163.com



文 伽蓝 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

GAME CONTROLS 操作篇

*以下为游戏默认的Type 1操作

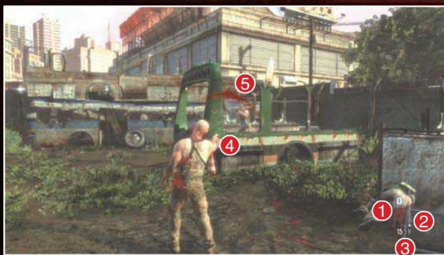
PS3	X360	效果
L1	LT	瞄准
R1	RT	射击
L2	LB	长按呼出武器界面
R2	RB	发动飞扑射击
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
L3	LS	蹲下，长按为俯卧
R3	RS	发动子弹时间
△	Y	拾取武器/调查
○	B	装填子弹
×	A	动作键，按2下为翻滚，长按移动为奔跑
方块	X	进入/离开掩体
十字键↑	十字键↑	使用止痛药
十字键↓	十字键↓	快速转身/打开武器界面时为丢弃武器
方向键←→	方向键←→	切换左越肩/右越肩瞄准视角
SELECT	BACK	打开/关闭武器配件（手电、红外线瞄准等）
START	START	暂停

关于游戏操作的补充

个人认为游戏默认的Type 1操作是游戏中最好的操作方式，虽然游戏中设置4种操作方式，但其它3种操作方式总没有Type 1来得灵活，比如类似目前主流FPS游戏操作的Type 4，实际操作时会出现种种的奇怪现象，在利用L3/LS奔跑时会出现视角不稳定，×键/A键在复合了各种动作后也会出现操作不灵活的情况，因此还是推荐使用默认的Type 1操作。值得一提的是，PS3版射击游戏一般都是默认L1/R1为瞄准/射击，但本游戏的PS3版初始是以L2/R2作为默认，在初始菜单的SETTING-CONTROLS-GUN CONTROLS中更改即可。

马克斯·佩恩3	Rockstar Games		动作射击
多机种	Max Payne 3		美版
	2012年5月15日	1～16人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上玩家

游戏界面解说



①体力槽

体力以马克斯的人形轮廓表示，当受伤时人形轮廓会被红色填充，而剩余的止痛药数量也会显示在该轮廓之中。

②肾上腺值

表示玩家可以发动子弹时间的媒介，使用子弹时间时肾上腺值会逐渐下降，根据难度的不同，发动子弹时间时的消耗速度有所不同。

③弹药余量

表示当前枪械上膛子弹余量/弹夹剩余数量。

④准星

表示开枪射击的位置，在射击杀死敌人后准星会短暂呈现一个交叉状，借此可以判断当前的目标是否死亡。

⑤受伤指示器

显示伤害来源的方向，以便玩家更好地确认敌人位置。

©2012 Rockstar Entertainment

更多...访问：73139.blog.163.com

GUNPLAY 射击部分

体力与止痛药

当马克斯受伤时可以吞服止痛药来恢复体力，在战斗中常备止痛药是取胜的关键，如果想要获得更多的止痛药，在游戏过程中必须注意从周围环境中搜索，止痛药会在环境中呈现绿光，比较好辨认，它们一般会在绿色的药箱，储物柜，桌子等位置。值得一提的是，根据难度的不同，止痛药的体力恢复量会有所差异。

利用掩体

游戏中几乎所有的物件都可以作为掩体使用，高难度下利用掩体慢慢推进几乎是惟一的战法，因此找到好的掩体可以说在枪战中就已经赢了一半，注意部分掩体会因敌人的攻击而逐步损坏，而且如果在掩体后蹲点太久敌人还会从左右两侧包抄，因此在掩体后要优先解决前来夹击的敌人。

瞄准模式

游戏中设置有 3 种不同的瞄准模式，他们分别是：

HARD LOCK：自动锁定离玩家最近的敌人，有十分强的跟踪性。

SOFT LOCK：只要手动瞄准敌人的大致位置，准星就会自动锁定敌人。

FREE AIM：没有任何的辅助，纯手动射击

虽然乍一看前 2 种瞄准模式十分便利，但是使用这 2 种模式进行游戏的话是不能获得奖杯 / 成就的，各位玩家请提前注意。

子弹时间

游戏的核心系统，发动子弹时间需要消耗画面右下方的白色肾上腺计量槽，发动子弹时间后会使玩家周围环境的时间变慢，使玩家能够优先采取行动以取得优势。

肾上腺值的获取方法有好几种，杀敌、被敌人枪击命中、在掩体后受到敌人的火力压制都能增加，而一次杀死多名敌人、爆头等特殊行动可以获得额外的肾上腺值奖励。

飞扑射击

飞扑射击是游戏的另外一个核心系统，发动后马克斯会纵身向玩家控制的方向飞扑，滞空的过程中会自动进入子弹时间，有别于子弹时间的是，飞扑射击可以无视肾上腺值的多少发动，而且飞扑的过程中可以做到瞬间装填子弹，因此在某程度上可以说飞扑射击比单纯发动子弹时间泛用性更广。飞扑射击除了可以作为进攻手段使用外，同时还是一个重要的防守手段，当面前出现突如其来的敌人时可以利用飞扑迅速进入身边的掩体以免受到更多的伤害。

在使用飞扑射击后，马克斯在着地后会躺卧在地上，此时可以继续进行射击，也可以发动子弹时间，但如果选择起身会有一定的硬直，这期间受到敌人的射击会十分无力，这一点也限制了飞扑射击不能随意使用，建议在确保飞扑着地后可以回到掩体后的情况下使用。最后值得一提的是，飞扑的滞空部分可以按 R3/RS 来取消子弹时间，借此可以调整战斗的节奏。



复仇系统

在除 OLD SCHOOL 的难度下，当身上有止痛药剩余的情况下受到致命攻击时，屏幕会泛白并进入慢动作，而且准星会锁定在刚才给予玩家最后一击的敌人附近，只要射击该敌人就能恢复一定体力从倒地状态下复活，但注意在复仇系统发动后必须射击给予我们最后一击的敌人，也就是瞄准后准星会变红的目标，射击其他敌人是无法复活的。

近战搏击

当马克斯与敌人近距离接触时，按下开枪键可以瞬间将敌人击倒，在没有弹药时更可以将敌人的枪械夺过，但实际上实用度较低。

最后击杀镜头

在每场战斗击杀最后一名敌人时，都会出现最后击杀的特写画面，此时可以按 × 键 /A 键来减慢画面，也可以继续发射子弹将敌人打成马蜂窝。



COLLECTABLES 收集要素

游戏流程中的收集多达 149 个，全部的收集要素可以分为以下 2 种：

金枪

每把金枪都分成 3 个部件，在取得全部 3 个部件后在单机部分中使用该枪械时，枪械的弹夹容量会得到提升，而且在选关游戏时还能开启无限子弹进行游戏，但开启后同样是无法取得奖杯 / 成就的。

线索

属于对剧情进行补完的隐藏要素，找到所有的线索能让玩家对剧情背后的故事有更加全面的了解。

WALKTHROUGH 流程攻略

＊流程攻略基于 HARD 难度撰写，由于战斗的打法并不惟一，因此攻略中只会对一些特别的难点进行讲解。

序

剧情



在我扣动扳机前，我想他们终于如愿以偿——让我成为一名杀手，既然他们为此而付钱，那么这也是他们所应得的，毕竟我们美国人信仰的是资本主义，但他们不幸的地方就在于他们雇佣的是一名无法明辨是非的美国佬，我也不知道走到这一步是为了什么，复仇？自我救赎？也许这一切就只是正如我所说的：世界上有两种人，一种花费他们毕生的精力去构筑美好的将来，而另一种则拼命想重建他们的过去，而我被困在了两者之间，身处无尽的黑暗。

读者的300期寄语 Caesarleong：来自澳门高三毕业班的同学向各位UCG的大神和美女们报到，还记得刚开始的时候是二叔买了PS2和一个游戏叫《源氏》，当初是个手残……完全不会跑地图……于是就买了你们这本杂志了，于是一看就是8年。

更多访问：73130.blog.163.com



第一章——腐臭之息

剧情过后，进入游戏的教学部分，按照屏幕上出现的按键提示指令按键熟悉操作即可，击倒最初出现的3名敌人后，在走廊尽头的窗边可以找到【金枪PT92 (1/3)】，进入房间消灭敌人后，在左侧的方型桌子上可以找到【线索 Celebrity Magazine】。

从右侧推门出去，触发从高处滑下的剧情，期间要在子弹时间内命中挟持人质的敌人，时间十分宽松，没有什么难度。乘电梯到达下层后，优先解决左侧的所有敌人，然后返回右侧的草丛前，在地上有【金枪PT92 (2/3)】。

来到地下车库，遭遇多名敌人的左右夹击，在掩体内使用子弹时间逐一击破是最好的杀敌方法，全灭敌人后在前方闸门的左侧按下按钮开启闸门，通过了闸门后前方尽头右侧的停车位处有【金枪PT92 (3/3)】，而一旁弧形弯道前的必经之路上还有【线索 Dropped Photo】，在离开弧形弯道后会有几名背对着玩家的敌人，不妨用飞扑射击触发子弹时间迅速杀敌，全灭门前敌人会触发匪徒开车离开的剧情，这时会自动进入子弹时间，期间瞄准汽车的后轮开枪就可以迫使汽车停下，接下来全灭残余的敌人即可。

剧情

几周前，我与帕索斯来到了圣保罗担任保镖工作，帕索斯是我的保镖搭档，我们的目的就是保护当地富有名望的布朗科家族，这个家族虽说是当地的名流，但实际上只不过又是一群披着人皮的寄生虫罢了，也就是你我熟知的那种要么登上杂志封面，要么横尸街头的人。这场鸡尾酒会没有太多熟悉的脸孔，就让我谈谈我的主顾，罗德里奥·布朗科，在圣保罗几乎没有他不参与的行业，他的妻子法比安娜应该是他近年的战利品之一，但正如大多的富人忘年恋一样，这对夫妻也只是名义上罢了，至少我看不出他们有多少的感情，法比安娜更多的是与罗德里奥的弟弟马塞洛鬼混在一起。罗德里奥有两个弟弟，马塞洛以及维克多，前者是一个典型的花花公子，身边永远不乏佳酿和美女，后者则是当地的极有名的政客，与很多从政的人一样，你似乎永远都看不穿他。



正如帕索斯之前所担忧的一样，这座大楼的保安系统不堪一击，突如其来的匪徒让整个会场乱作一团，剩下的就只有我和帕索斯两个笨蛋在行动，在我救回被挟持的罗德里奥后发生了有趣的事，同属警察部门的特种部队UFE与当地警察之间因UFE武力处决歹徒发生了争吵，但这一切也是当地的政治问题，也正是我最不感兴趣的部分。

第二章——次品

剧情中将敌人从高处推下后随即进入操作部分，只要瞄准不出现太大的失误，在空中的子弹时间足够让玩家杀死舞厅中的大部分敌人，着地后往后走，爬到DJ调音台上可以找到【金枪.38 Revolver (1/3)】，走到舞厅的高处大门，触发匪徒返回舞厅的剧情，这样一来舞厅通往VIP席上锁的门就会被打开，全灭敌人后重回刚才往下跳前的VIP席，在VIP席内有不少收集物品，吧台的内侧地上有【金枪Mini-30 (1/3)】，吧台可以找到【线索 Nightclub Flyer】，而调查刚才跳下的位置一旁的男性尸体可以得到【线索 Dead Soccer Star】。

离开VIP区域，进入遍布紫色霓虹灯的场景，前方的敌人数目较多，躲在掩体后悉数击破再继续前进，从左侧的楼梯走到尽头，推门进入DJ调音台区域可以找到【金枪.38 Revolver (2/3)】，离开这个区域前会途经一个位于左侧的洗手间，打开中间的门与里面的男子对话得到【线索 Ex-Cop】,而调查一旁的洗手池可以获得【线索 Torn Dress Piece】，离开洗手间后左侧的铁柜上有两瓶止痛药，记得顺带取得，来到厨房后在利用中央的炉子作为掩体消灭敌人即可，在厨房右侧还能找到【线索 Portuguese Newspaper】。

进入日式料理店，这里敌人并不多，利用飞扑射击可以有效地杀敌，全灭敌人后可以在中央圆形区域的餐桌上找到【金枪Mini-30 (2/3)】，离开日式料理店发现敌人已经乘坐电梯缓缓离开，我们只好另辟其径，从空中进行救援，在直升机上我们发现被绑架的其中一人从匪徒身边逃脱，玩家接下来要做的就是利用步枪从空中确保其逃离时免受匪徒的攻击，空中掩护的过程稍微有一些难度，因为直升机本身在不断的摇晃，使得瞄准时比普通情况下难度更高，而且敌人数目较多，稍不留神就会看漏，因此在这里合理使用子弹时间是通过的关键，而且掩护过程中要遵循从近到远的原则，优先解决靠近目标的敌人，再将远处的敌人杀死，在掩护的最后阶段，直升飞机被击中受损，这时需要悬挂在直升飞机上消灭停机坪上的敌人，尤其是迎面而来的RPG，不及时射击RPG的话就只有死路一条。

从直升飞机离开后，从楼梯往下走，先不要急着往左侧走，从右侧的房间进入可以在窗边找到【金枪Mini-30 (3/3)】，在天台处的敌人比较多，贸然冲出很容易被打成马蜂窝，建议小心前进，来到红色霓虹灯广告牌的铁棚架处时，对付迎面而来的敌人时应避免使用飞扑射击，否则很容易飞出棚架外摔死，全灭敌人后不要急着离开，最前方的棚架后有【金枪.38 Revolver (3/3)】。

最后从惟一的通路杀出直通终点的血路，在末段的楼梯的必经之路上还可以找到【线索 Giovanna's Necklace】。



剧情

几天后，我又接到了工作，为笨蛋弟弟马塞洛和法比安娜的夜店之行作保镖工作，在直升飞机上他们相谈甚欢，好像完全忘记了几天前的恐怖，也许这就是所谓的富人生活吧。这次法比安娜带上了她的妹妹吉尔瓦娜，她与姐姐的生活相去甚远，从在贫民区工作的她的口中得知了最近贫民区居民频繁失踪的事，但这些扫兴的话很快被马塞洛打断。进入俱乐部后，我总算是见识到什么叫高门大户，从进门开始攀附权贵的人就喋喋不休希望从其身上叨光，但明显只会玩乐的马塞洛对此只会听而不闻。来到VIP座，马塞洛明显对面前占座的克劳迪奥感

更多 访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 天津 韩瑞：300注定不会是个平凡的数字，有诗三百传颂千古，有斯巴达三百勇士血洒疆场，有三百米埃菲尔铁塔一柱擎天。今日UCG即将解开三百期这一伟大成就，祝愿众编今后再接再厉，热血、友情、爱激情满载，以300为新起点，创造新辉煌！



到不屑，克劳迪奥是一名从贫民窟走出来的年轻的足球运动员，在巴西，这种情况十分常见，年轻孩子除了靠足球改变自己的命运外，几乎找不到什么离开贫民窟的方法。就当我在自斟自饮时，现场陷入了一混乱，几天前袭击鸡尾酒会的歹徒似乎不接受失败的结局，他们再次袭击了夜总会。

我尽了我最大的努力，得到一个不知算不算的上好的结果——法比安娜被劫走了，但总算救回了吉尔瓦娜。获救的吉尔瓦娜相比起自己的性命，似乎更在意帕索斯的安危，那一瞬间我似乎明白了什么，如果说我的弱点是酒，那么帕索斯的弱点就是吉尔瓦娜。



第三章——保镖的日常

受枪伤的马克斯刚包扎好伤口就又要投入到枪战中去，消灭迎面而来的所有敌人后，进入医务室一旁的办公室内，调查墙壁上的合照可以得到【线索 Picture of Victor】，来到电梯前先不要急着按电梯，调查左侧的门可以取得【线索 Blood Stained Door】。

离开电梯发现一名受重伤的匪徒，拷问过后会出现一批敌人，全灭敌人后在右侧的录像器材室内可以找到【金枪 M10 (1/3)】，随后跟随帕索斯前进，在触发领取赎金的匪徒被追杀剧情的位置，在消灭前面的敌人后，在枪战开始时的掩体位置后方卖体育用品的房间内一个陈列架上，可以找到【金枪 M82A1 (1/3)】。

与帕索斯一同躲避远处狙击手的攻击，在这里连续翻滚即可安全躲避，从右侧一扇门进入一条走廊，踏入走廊后会听到敌人巡逻队的交谈，在这里不要贸然冲出去，等待一段时间后敌人就会离开，这样可以避免一场恶战，在走廊的其中一根圆形柱子上可以找到一个血手印，这就是【线索 Blood Stained Hallway】。

在前方的体育馆直播室内杀死一直与我们纠缠的狙击手后，会与帕索斯分头行动，跳下窗户后迅速躲到左侧的黄色掩体后，在帕索斯的掩护下消灭前方所有敌人后先不要急着往前走，从左侧楼梯走到看台的最下方，在左侧尽头处可以找到【金枪 M10 (2/3)】。回到上层，刚过铁闸门，前方左右两侧都会出现敌人，面对敌人的夹击最好的反击位置是铁闸门一旁楼梯边缘的掩体，甚至连探头瞄准都不用就可以轻松地消灭上下两侧来袭的敌人，在尽头楼梯转角处还会出现 2 名敌人，杀死他们后不要忘记从药箱处取得止痛药。

离开观众席后进入 VIP 包厢，这里的敌人很多，但在一开始的掩体后就可以消灭大部分敌人，敌人十分聪明，会利用手雷将玩家逼离掩体，但只要配合好子弹时间迅速杀敌，就可以将来袭的敌人全数消灭。沿上层左侧前进，在面向球场的第一排椅子上可以找到【金枪 M10 (3/3)】，前方尽头的花篮纪念的就是在俱乐部被枪杀年轻球星，调查可以取得【线索 Soccer Star Memorial】，其后乘坐电梯重新回到球场看台上层。

刚离开电梯就会遭遇敌人的攻击，这里的敌人手持的枪械大多都配备了战术手电，因此正面突破会为瞄准带来不少的麻烦，找好掩体逐个击破才是上策，建议率先从正面的楼梯突破，然后以下层左侧的墙壁作为掩体，这里相对安全，这里也是取得【金枪 M82A1 (2/3)】的位置。全灭敌人后会出现狙击手出现的剧情，由于有帕索斯的掩护，我们只要往前直走即可，消灭 2 名敌人就轮到我们扮演狙击手掩护帕索斯逃脱了，狙击枪的瞄准需要一点提前量，瞄准敌人再开枪往往是不能命中的，注意左摇杆上下推可以对瞄准镜进行缩放，这样比较容易索敌，另外由于敌人的枪械大多都配有战术手电，利用这一点可以更加容易确认敌人的位置，完成对帕索斯的掩护后，玩家会被另一名狙击手迫使逃离。

剧情过后恢复操作，上方会有狙击手，通路却只有面前的楼梯，在前进的过程中必须靠近左侧的墙壁，然后一口气冲到顶部，否则会被狙击手杀死，到达看台上层后先不要往前走，在看台右侧的尽头有【金枪】，最后从惟一的梯子爬到顶层，消灭沿路的敌人后从缺口处跳下结束本章。

剧情

次日，罗德里奥的三兄弟收到了要求赎金的信件，当我问到究竟有什么人如此憎恨他们的家族时，罗德里奥坦言自己为了经营家族生意没少干坏事，毫无疑问是树敌不少，但他也没少用钱摆平麻烦，因此这次究竟是什么人他也完全没有头绪。这时维克多打断了我们的对话，他怀疑是武装帮派 COMANDO SOMBRA，一批制毒的武装分子，但罗德里奥表示自己早已没有经营毒品生意，理应与他们没有任何恩怨。权衡再三后，我决定与帕索斯一同交付赎金，借机搞清楚幕后的黑手。



来到球场后，绑架犯早就在等待着我们，当装着赎金的行李袋刚开我的手，高处的狙击手就开始射击，但奇怪的是狙击手的目标似乎不止我们两人，他们更像是盯上赎金的第三方组织，面前的歹徒应声倒下，而我的手臂也不幸被命中，我突然意识到，这和我当初接下这份工作时所想象的相去甚远，这并不是喝着免费酒水，保护着纨绔子弟远离贫民那么简单。

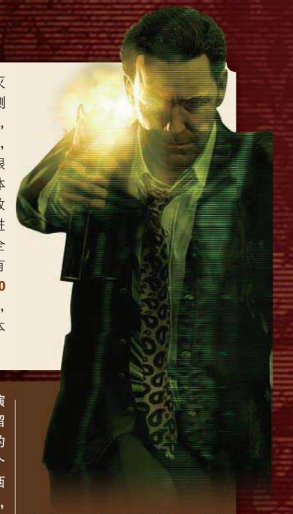
在一路上我们发现这帮第三方组织不仅装备精良，而且训练有素，在这帮人的对话间我们得知了法比安娜被囚禁的地方就位于圣保罗地区的铁特河沿岸，虽然有很多的疑问，但显然现在没有办法一一搞清楚。几经辛苦我们终于成功逃脱，但我们不仅未能找回罗德里奥的妻子，而且三百万的赎金也因被这个组织劫走而没有交到对方的手中，真正的赔了夫人又折兵。

第四章——卖醉

在马克斯回忆的剧情期间需要开枪击毙向我们挑衅的黑二代托尼，随后进入正式的操作部分，消灭酒吧内的几名敌人后，帕索斯会推门离去，不要急着跟随他离开，回头走到酒吧门口旁的角落处，取得【金枪 1911 (1/3)】，再到酒吧的 2 层尽头取得【金枪 1911 (2/3)】后再回头去找帕索斯。离开酒吧来到外头，一群所谓的黑帮正在等待着我们，虽然敌人数目众多，但利用飞扑射击可以一次消灭大部分敌人，实际上没有什么难度，全灭敌人后从来路往回走，在楼梯的下层找到【金枪 1911 (3/3)】，往前消灭几名敌人后就进入剧情回到马克斯的公寓。

与帕索斯在公寓内屁股都还没有坐热，因儿子被杀而暴怒的父亲就找上门来了，恢复操作后在公寓内沙发后的茶几上找到【线索 Max's NYPD Badge】，窗户旁边的地上还可以找到【金枪 M500 (1/3)】，清理门廊的几名敌

更多，访问：73139.blog.163.com



人后，需要靠在窗边缓慢移动到对面，否则会被敌人的子弹打成马蜂窝，刚到达对面，突然出现了一名精神显然有些许问题的人，他不仅救了我们的命，而且用自爆的方式为我们争取了一些时间，进入这个怪人的公寓内，在桌子上可以找到【线索 Brewer's Journal】，在公寓内洗手间的门前还能发现【线索 Newspaper Clippings】，继续前进，以同样的方式依靠窗边通过枪阵，从刚才“炸弹人”自爆的位置进入，在登上楼梯前，进入被炸弹损毁的房屋内，里面有【金枪 SAF 40 Cal (1/3)】。

沿楼梯走到天台处，消灭第 1 批敌人后往入口的后方走，在角落处有【金枪 M500 (2/3)】，天台的掩体较多，慢慢打应该不成问题，注意场景中有一些绿色的天然气罐，射击使他们爆炸后可以一次消灭复数的敌人。消灭第 2 批敌人后前进，跳上水塔后触发剧情，在子弹时间下消灭面前的所有敌人没有难度，与帕索斯会合后先不要跟随他前进，从左侧走到尽头的角落处找到【金枪 SAF 40 Cal (2/3)】。跟随帕索斯跳跃到对面的棚架建筑内，在消灭几名敌人上楼到达 2 层后，在左侧棚架的尽头有【金枪 M500 (3/3)】，之后会与帕索斯跳下一个修车厂，这里敌人较多，左右包抄的敌人很容易让我们陷入困局，这里的掩体相距不远，建议通过飞扑射击杀敌并计算好落地位置使落地时刚好进入下一个掩体，如此循环即可，全灭敌人后在右侧房间尽头的桌上有本关最后一个收集【金枪 SAF 40 Cal (3/3)】，与帕索斯推门离开车库，消灭来袭的最后一批敌人后结束本章。

剧情

帕索斯在直升机上半开玩笑地说道麻烦总是紧随着我们，拜托，麻烦都是从你找到我那天开始如影随形的。几个月前，我还是一个在新泽西州的老酒鬼，无法从 9 年前的阴影中走出来的我每天坐在酒吧中消磨的仅余的人生，某天帕索斯走进了酒吧，自称是与



我在警校的老同学，谁知道呢？那时的我到了晚上就可以连白天认识的人都忘记得一干二净，这个“陌生人”就这样闲话两句后就邀请我与他一同成为保镖，但显然我对这种扮演救世主的角色已经感到厌倦，我留下的惟一理由是那无法让我抗拒的酒精。那时经常来酒吧的还有一个叫托尼的小鬼，他是典型的新泽西富二代，正确点来说应该是黑二代，他父亲是当地臭名昭著的贩毒组织 DE MARCO 的老大安东尼・德马克，就在那天晚上他再次来到酒吧生事，在他对一名女性动手后，我再也无法压抑心头的怒火，朝他的胸口开了一枪，那一瞬间，我知道我再也无法呆在这个地方了。

逃离酒吧回到我的公寓后，帕索斯极力地说服我参加他提供的保镖工作，但我确实还想过上较为平静的生活，就是那种到处卖醉，今天不知明天事的生活，但在楼下传来的悲愤呐喊声告诉我这一切都是我一厢情愿的想法，失去儿子的愤怒父亲来到了公寓，与帕索斯一路逃命，摆脱了眼前的敌人后，我静思片刻，接受了帕索斯的邀请。

第五章——生非所幸

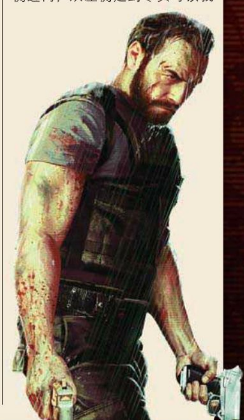
上岸后首先往左前方一直走，隔着铁网观察直升飞机可以得到【线索 Parked Helicopter】，从一侧的缺口翻下，走到上锁的铁门前，射击门上的锁即可将其打开，进入大门后直走翻越边缘离开，在前方的码头处有 2 名正在搬运货物的敌人，发动子弹时间安静地解决他们是最好的方法，否则会引来很多的敌人，如果暗杀失败不妨载入检查点重来。进入一旁的建筑内会触发从监视器得知法比安娜依然活着的剧情，随即会出现 2 名巡逻的敌人，这里很难不被敌人发现，与敌人直接交火即可，全灭敌人后调查监视器所在的桌子可以得到【线索 Ransom Note】，离开前别忘记取得房间内的止痛药。

拉开铁闸来到新的场景，消灭面前的敌人后从右侧的木箱爬到高处的集装箱上可以找到【金枪 Micro 9mm (1/3)】，由于这段集装箱路比较蜿蜒，在前进的过程中要多加留意隐藏在集装箱后的敌人。来到刚才在监视器发现法比安娜被囚禁的房间内，但法比安娜早已被匪徒带走，调查房间内的摄像机获得【线索 Video Camera】，离开房间后往右侧走，在铁丝网的下方有【金枪 Micro 9mm (2/3)】。进入船厂后，敌人会强制射击吊索使我们落下，把握好落下的子弹时间可以消灭大部分敌人，全灭敌人后从楼梯上去，尽头明显位置可以取得【金枪 Micro 9mm (2/3)】，回到下层，左侧打开船库闸门的房间桌子上有【线索 Branco Family Photo】，其后按下闸门开关打开闸门离开。

刚从闸门离开，前方就有 2 名敌人推门而出，杀死他们后从他们出来的门口进入，消灭房间内的所有敌人后，在房间底层的一个简易棚架内可以找到【线索 Boathouse Newspaper】，扭头进入场景中央的小房间内，在住桌子上有【线索 Nightclub Floor Plans】，之后别急着往楼梯上走，从 1 层的另一个出口走，在尽头满是垃圾的集装箱内有【金枪 LMG .30 (1/3)】。

从楼梯到达上层离开，来到一个码头的场景，这里有很多敌人，而且初始的掩体不太友好，只有两扇窗户，最要命的是敌人会很聪明地朝我们投掷手榴弹，因此在杀敌的过程中注意利用子弹时间杀敌的同时，注意躲避来袭的手雷，如果能用子弹时间将手雷破坏就更加好了。全灭敌人后拉开闸门来到另外一个区域，右侧的小屋内可以取得止痛药，而正前方的木制棚屋内则有【金枪 LMG .30 (2/3)】，来到右前方的控制室，调查控制装置将悬在河上的桥梁搭起。

借助刚才的桥梁前进，左侧出现的敌人会手持一把带红点瞄准镜的枪，请务必取得，在杀死该敌人后，左侧会有巡逻艇出现，这里玩家可以选择躲避或用子弹时间将船上的人杀死，若呆站在原地只有死路一条，以该敌人出现的位置旁的木箱作为掩体，由于掩体并不是十分安全，利用带瞄准镜的枪配合子弹时间首先将左侧的敌人消灭可以大大提高生存率，射击黄色的煤气罐可以事半功倍，这样一来掩体另一侧的敌人就构成不了什么威胁了，全灭敌人后，先不要往右侧进门，从左侧走到尽头可以找



读者的300期寄语 离别：《人生Online》玩了18年，终于准备挑战第一个大BOSS了。还剩十几天练级，高三党们，来次华丽的逆袭吧！！
更多访问：73139.blog.163.com

到【金枪 LMG .30 (3/3)】。从右侧推门进入后迎面会跑来 2 名敌人，建议不要在这里发动飞扑射击，因为杀死这 2 名敌人随即会又出现一艘巡逻艇，如果先前发动了飞扑射击，落地的硬直很容易使玩家陷入困境，因此推荐进门后马上躲进眼前的掩体，将迎面而来的敌人与巡逻艇逐一击破。过桥后先不要往左侧走，否则会引出另一艘巡逻船使自己腹背受敌，先往右侧走将场景中的敌人全部消灭，之后再往左侧前进单独面对巡逻艇就显得轻松多了。

触发剧情后进入水上追逐战，追逐战的过程中要保证快艇不被攻击至损坏，同时要注意枪械的开枪频率避免过热，期间敌人会扔出诸如燃烧弹，手雷等爆炸物，这时需要发动子弹时间优先处理，另外在前进的途中还要适当利用场景中的爆炸物为自己带来便利，而最后的射击部分注意不要伤及人质即可。

剧情

在与帕索斯深入铁特河的路上，帕索斯告诉我们绑架法比安娜的人正是之前维克多所推断的武装帮派 COMANDO SOMBRA，而在球场袭击我们的人则是一群被称为 CRACHA PRETO 的非法雇佣兵，这批雇佣兵的动机很单纯，有人雇佣他们并告知他们我们将携巨款出现的情报，他们的顾主目标显然很简单——赎金，但这都已经过去了，钱丢了已经是既定事实，目前最应该聚焦的是法比安娜的生死。在潜入的路上，我看到了他们组织的老大塞拉诺，这也进一步印证了法比安娜被囚禁在这里的情报。

但有时我真的不知道应该埋怨谁，我所期盼的事往往与我失之交臂，法比安娜亦然，我与帕索斯已经尽力了，但法比安娜还是被塞拉诺所带走，望着船影渐渐远去，而我却无能为力。



第六章——娘们，笨蛋，酒鬼

剧情过后随机要面对一大批武装分子，虽然敌人数目较多，但周围的掩体比较安全，选择一个掩体逐一击破并非难事，全灭敌人后在右侧的小办公室的手提电脑处调查取得【线索 Rodrigo's Email】，而在办公桌上还可以找到【线索 File on Fabiana】，在左侧的办公室的办公桌下还有【金枪 MD-97L (1/3)】。跟随眼镜小哥前进，刚推门进入迎面而来又是一批敌人，这里发动飞扑射击可以高效迅速地消灭敌人，之后调查场景中央的建筑模型，取得【线索 Architectural Models】。推门来到另一个办公区域，在掩体后消灭房间内的敌人没有什么难度，但刚将这批敌人消灭，又会出现敌人破窗而入的剧情，这里的开战位置十分不友好，敌人不仅分布零散，而且进攻意识很强，稍不留神就会被秒杀，在场枪战中没有安全的掩体，不断移动寻找合适的位置逐一击杀敌人方为上策，这个办公室的不少办公桌上都有止痛药，在移动战的过程中注意取得可以大大提高生存率。



枪战过后眼镜小哥将大楼的防御系统重新启动，下楼触发与罗德里奥交谈的剧情，恢复操作后回头走，在明显位置有【金枪 MD-97L (2/3)】，出门后在必经走廊的右侧墙壁有 3 张照片，调查取得【线索 School Pictures】，在走廊尽头推门进入大堂后，触发敌人开车强攻入口的剧情，这时剧情中的子弹时间必须优先射击吉普车司机，否则会被活活撞死，消灭第一批敌人后会出现武装机枪兵搭配 2 名普通敌人的组合，优先处理 2 名普通敌人，然后在掩体后等待机枪兵上弹的缝隙开启子弹时间猛射其头部可以迅速将其秒杀，战斗完毕后在场景中的建筑模型陈列柜中取得【金枪 MD-97L (3/3)】，从角落的电梯离去后触发剧情，剧情中爆炸发生后，从楼梯重新回到上层，按照屏幕按键提示强夺敌人的手枪后调查已经死去的眼镜兄弟，取得【线索 Dead IT Guy】，从惟一的通路前行并消灭挡道的敌人，在尽头推倒挡道的柜子前进到尽头后本章结束。

剧情

每当我希望排解烦恼，惟一能够依赖的就只有酒精与药物，只有它们能让我片刻入睡，在我难得安眠的时候，帕索斯不合时宜地找了过来，他告诉我罗德里奥要见我们。来到法布雷加斯·布朗科大楼，也就是布朗科家族的家族企业办公楼，一贯以斯文形象示人的罗德里奥一看见我们就开始破口大骂，也许失去法比安娜确实让他颇为心烦，这时贝克打断了我们的话，我认出了贝克，他就是当时在鸡尾酒会事件末尾出来无情处决歹徒的 UFE 领头人，他对罗德里奥承诺将全力缉拿凶徒，言语之间透漏出对我与帕索斯这种不称职的“业余”保镖的鄙视。在贝克离开后，罗德里奥坦言自己除了钱什么都没有，包括那个他牵肠挂肚但其实并不爱他的妻子，并自嘲自己只是一坨被苍蝇围绕的大便，期间秘书走进了房间，说一个叫达席尔瓦的警察致电罗德里奥，但罗德里奥显然认为他是其中的一只苍蝇罢了。

谈话间警报铃突然响起，显然大楼被入侵了，但安保系统似乎已经被黑掉，为保证罗德里奥的安全我只好携同技术人员重启安保系统，在路上我认出了敌人就是在体育场袭击我们的 CRACHA PRETO，一群右翼军事雇佣兵，我不明白为什么这帮人要对布朗科家族穷追不舍，究竟是为了钱，还是与这个家族深有渊源呢？几经辛苦重启系统后，我以为罗德里奥能得到片刻的宁静，但事实上我错了，回到他的办公室后，他已经被残忍杀害，一枪爆头，行家的做法，正当我试图寻找线索之际，却发现现场早已被放置炸药



……被爆风波及而奄奄一息的我依靠生存的本能逃出了生天，在离开前一名受重伤的佣兵吸引了我的视线，当我问到他们为何要刺杀罗德里奥时，他却说他们的目标是我，都说人之将死，其言也善，但显然我无法相信他这番话，但现在并不是搞清所有事的时候，从他口中得知了 COMANDO SOMBRA 囚禁法比安娜的地点，我必须马上动身。

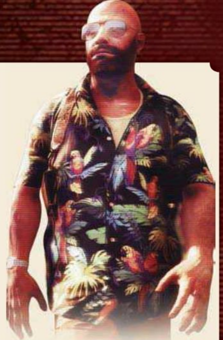
读者的300期寄语 クロエ：UCG陪伴我度过了从高中到大学的全部时光，给了我无数的快乐，是我在游戏世界中最最最好的朋友。再此我向众编辑说一声辛苦了。我已经记不起当初是如何买到第一本UCG的了。希望UCG能够继续的红火下去，我会一直支持你们的。

第七章——宿醉之悟

跟随男孩来到街头派对，受到了本地人的“欢迎”后，恢复操作从右侧的楼梯往上走，在街道上左侧绿色墙壁的店发现了先前在夜总会洗手间遇见的前警察，与他对话获得【线索 Ex-Cop】，进入酒吧后触发剧情，剧情过后回到原先枪战开始时的位置，调查地上的照片有【线索 Photo of Serrano】，桌球桌正对着的洗手间内还可以找到【金枪 Sawn Off (1/3)】，在杀出酒吧时要注意敌人会躲藏在房间内，注意小心行事，在离开酒吧前进入门口右侧的房间，会自动取得【线索 Tourist】，离开酒吧后会在住宅群中展开巷战，一路上敌人的数目并不多，而且掩体也很有利，但是由于敌人出现的位置比较分散且隐蔽，因此在前进前需要确认周围环境的安全。

全灭敌人推开铁门来到一扇蓝色上锁的门前，调查左侧的帮派涂鸦取得【线索 Lower Gang Spray Tag】，之后射击铁门的锁进入内部，触发利用铁链升起的动作后可以迅速杀敌，到达上层后往前走，途经小屋时会受到对面敌人的猛烈攻击，在小屋除了可以在窗边取得带红点的步枪外，还能补给弹药以及止痛药，在这里以窗户作为掩体十分安全，推荐躲在掩体后累积肾上腺值，然后逐一击破对面的敌人。全灭对面的敌人后会有敌人破门进入小屋，提前注意即可，从敌人破门的位置离开小屋，左侧可以找到【金枪 Sawn Off (2/3)】，沿路从楼梯到达另一侧，消灭2名敌人后在3个油桶的旁边有【金枪 SPAS-15 (1/3)】。

沿惟一的路杀敌前进，推开一扇大铁门后来到新的场景，在右前方的一堆建材处可以找到【金枪 SPAS-15 (2/3)】，而调查拐角处的墙壁还可以得到【线索 Middle Gang Spray Tag】，沿路直走直到发现放哨的敌人发射信号弹，在此处跳到下方，在右侧的角落处有【金枪 SPAS-15 (3/3)】，在上楼梯之前，调查墙壁的涂鸦可以获得【线索 Shrine to Claudio】，上楼后消灭几名敌人跳下缺口，离开草地后右侧的缺口有【线索 Flyer for Giovanna】，在窄道间前进时需要时刻注意突然出现的敌人，来到蓝色的房屋时，屋内会涌出大批敌人，全灭敌人后继续前行进入另一间房屋内，消灭屋内敌人后检查燃气灶旁的毒品获得【线索 Bag of Oxidado】，触发炸毁毒品的剧情后恢复操作，正对着的涂鸦是【线索 Upper Gang Spray Tag】，来到敌人的老巢会遭遇投掷燃烧瓶的敌人，全灭眼前的敌人后，在初始掩体正前方的芭蕉树下可以找到【金枪 Sawn Off (3/3)】，之后沿路杀敌前进到达顶部建筑结束本章。



剧情

我真是个废物，我信誓旦旦要保护的两人中一人已死，另一人被绑架，而我完全不知道幕后黑手是谁，我已经酗酒嗑药很多年了，我不能在这样堕落下去，这样至少我能够知道最后杀死我的是谁，我决定从他们手中取回主动权，就算不能直捣黄龙，至少也能让他们方寸大乱，我为表决心，做出一个看上去很笨的举动——削发明志。



我将即将前往法比安娜所在的消息告知了马塞洛和维克多，一番“寒暄”后我挂掉了电话，看看周围的贫民区，这就是圣保罗的另一面，富人敬而远之的生活，而我的出现显然与这个地方格格不入，一名男孩找上了我，说他能够为我带路，似乎没有比这更好的事了，而我很快发现这是一个圈套，像我这样的美国佬是不可能在贫民区受到欢迎的，在受到当地人的“招呼”后我身上所有的东西都被抢掠，包括我用来呼叫帕索斯的电话，为寻找电话的我来到一间酒吧，但公用电话另一头的葡萄牙语让我无法进行通话。转头之际一名男子与我搭上了话，我认出了他，他就是在鸡尾酒会袭击中与贝克因处决歹徒问题发生争执的当地警察，他的名字叫威尔森·达席尔瓦，在我们刚坐下后他就向我展示了一大堆资料，首先是COMANDO SOMBRA首领塞拉诺的照片，其次是向我介绍了CRACHA PRETO首领内维斯与他的左右手米洛·里戈，而最让我在意的一点是，他告诉我CRACHA PRETO极受右翼政治家的欢迎，比如维克多，实际上CRACHA PRETO与布朗科家族深有渊源，在早年CRACHA PRETO没少帮布朗科家族摆平生意上的难题，他认为维克多与这次的事件肯定有莫大的关联，同时他知道特种部队UFE也牵涉在这次的事件中，只是他不明白两者为什么和怎么样牵涉在其中。说到这里，我明白了他的意图，他是一个想揭露一切的好警察，但很懂得明哲保身之道，他需要的是一个亡命之徒为他将这些碎片堆砌成一幅完整的版图，而我就是那个亡命之徒，他给了我一把枪以及法比安娜具体位置的情报作为见面后，随即转身离去。

几经辛苦来到法比安娜被囚禁的地方，面前的场景多少让我有点意外，马塞洛、吉尔瓦娜不知何时也被挟持作为了人质，我不顾一切地冲进房间内，但寡不敌众，我不得不缴械投降，面前的塞拉诺似乎是出于挑衅，他毫不留情地将子弹送进了法比安娜的脑袋，是的，我想要保护的另一个人也死在了我的面前。与此同时，特种部队UFE突然出现，似乎是为了铲除这些民间帮派的缘故袭击了贫民窟，塞拉诺以及他的手下携同马塞洛以及吉尔瓦娜瞬间作鸟兽散，现场只剩下被塞拉诺手下枪口对准的我以及法比安娜的尸体，我凝望着法比安娜的尸体，陷入了沉思……

第八章——无可缓刑

杀掉几名追杀的敌人后，会出现被货车追赶的剧情，在子弹时间中瞄准司机射杀即可，进入另一处墓地，优先射杀面前手持榴弹的敌人，全灭敌人后在右侧楼梯的角落处有【金枪 Auto 9mm (1/3)】，取得后从右侧楼梯上去，消灭几名敌人后调查十字架形旁的墓碑有【线索 Valerie's Tombstone】，离开这个场景前别忘记在出口的左侧取得止痛药补给。推门离开后会触发帕索斯作为诱饵的剧情，之后要迅速飞扑而下并在子弹时间内杀敌，否则帕索斯必定会死亡，消灭眼前的敌人后，在这个场景右侧石碑伫立的圆形花坛处有【金枪 608 Bull (1/3)】，沿帕索斯离去的路走，进入中央有水池的场景，杀死所有敌人后在入口右侧通道的尽头有【金枪 Auto 9mm (2/3)】。

进入下一个区域，发现帕索斯已经被敌人挟持，剧情过后迅速发动子弹时间杀死黑衣男子，但建议不要以飞扑的形式发动，原因在于之后的战斗是在一个环形的场景内，贸然跳到内环之下会使自己全方位暴露在敌人的视野中，推荐在外环击杀黑衣人后，迅速走到右侧的一处长方形花丛之后，这个掩体十分安全，逐一击破场景内的所有敌人即可，全灭敌人

更多访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 罗艺：祝UCG早日突破一千、一万大关，我们这些忠实的读者会一直陪着你们作战到底，千万不要让我们失望！



后先不要急着与帕索斯会合，否则会自动进入下一个场景，在内环的一处墓室可以发现【线索 Nicole's Mausoleum】，中央的石棺还有【金枪 608 Bull (2/3)】。刚推门离开就受到远处狙击手的阻碍，在这里帕索斯会开枪吸引火力，借助这段时间逐步利用掩体前进即可，对抗期间出现的敌人时也要注意帕索斯吸引火力的时机，否则探头射击会有被狙击手秒杀的风险，利用上述方法来到狙击手无法瞄准的左下方将其杀死即可，随即触发剧情。

剧情中需要按键夺过手枪，消灭面前的敌人后调查右侧一座黑色的墓碑得到【线索 Vinnie's Tombstone】，从斜坡下来后左转进入小屋，在洗手台的地上有【金枪 Auto 9mm (3/3)】，途经解剖室进入教堂，在结束 1 层的枪战后，在初始位置的讲台处有本章最后一个收集【金枪 608 Bull (3/3)】，最后从楼梯走到 2 层，杀死持霰弹枪的敌人，取得他的霰弹枪后需要保护帕索斯，将靠近他的敌人逐一消灭即可。

剧情

看着法比安娜的尸体，我的思绪回到了决定与帕索斯离开新泽西的那个晚上，那天晚上临走前我到了亡妻米歇尔与女儿罗丝的墓碑前告别，望着墓碑上刻着的名字，我悲伤的回忆随即涌现，我曾是多么简单幸福地追寻着我的美国梦，但命运总喜欢跟人开玩笑，至少喜欢跟我开玩笑。

正当我在悼念的时候，DE MARCO 前来寻仇的人已经来到了我的面前，虽然与帕索斯极力杀出了一条血路，但还是中了敌人的埋伏不得不缴械投降。他们将我们领到了安东尼·德马克的面前，这位愤怒的父亲悲愤地控诉着我们，我不得不承认我甚至有点同情面前这位父亲，毕竟我与他一样也感受过失去亲人的伤痛，但我知道我不会接受自掘坟墓活葬自己这样的蠢事，与帕索斯奋起反抗后，我们成功呼叫了支援，望着窗外的茫茫的白雾，我知道自己真的要告别新泽西，投入新的生活中去，说实话，当时的我，对未来的生活是充满着憧憬的。

第九章——即使横跨半个世界，我仍是我

剧情过后离开房屋，从前方楼梯进入另外一间屋子，在必经之路的地上有一具尸体，调查可以取得【线索 Dead Gang Members】，之后一路前行，直到在一条楼梯的拐角处与当地警察第一次正面交火，他们可以说是全副武装，防弹衣防弹盔等保护装备一应俱全，在战斗中注意配合子弹时间瞄准头部速杀，全灭敌人后下楼梯，在面前左侧的掩体内有【金枪 DE .50 (1/3)】。沿路前行，在左侧拐角消灭 2 名敌人后调查右侧的警察尸体，取得【线索 Dead UFE Members】，前行进入一所房屋，女主人被我们吓得躲进了房间内，在屋内的厕所可以找到【金枪 M972 (1/3)】。



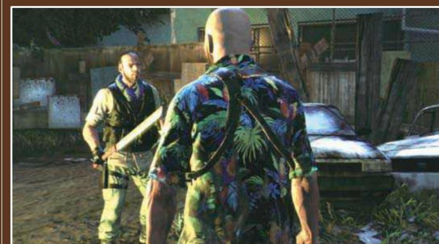
推门离开，没走几步就受到直升飞机的正面袭击，在子弹时间期间将敌人放出的 RPG 直接连人带机摧毁即可，沿长楼梯往下走时，注意留意左侧有两个垃圾袋的位置有【金枪 M972 (2/3)】，收集金枪后往前走发现一名男子被 3 名敌人处决，解决 3 名敌人后调查男子的尸体获得【线索 Dead Residents】，前行在草丛中触发士兵押解当地人的剧情后不要急着从右侧的楼梯上去，在靠近铁栏的草丛处有【金枪 DE .50 (2/3)】，而楼梯左侧通道尽头的垃圾堆旁还能找到【金枪 M972 (3/3)】，从楼梯上去爬过铁栏到达另一侧，随即引发另一场枪战，这里的通路只有一道桥梁，只要保证敌人不能从左侧桥梁通过即可，全灭敌人后通过桥梁，射击前方铁门白色的门锁进入桥梁正对着的房间，在里面找到本章最后一个收集品【金枪 DE .50 (3/3)】。从左侧缺口跳下，不要急着下楼梯，否则会被迎面而来的敌人秒杀，在左右两侧的掩体清空敌人再作前进，在尽头推开门后触发剧情，在剧情中按照 QTE 的提示按键即可结束本章。

剧情

生活就是这样，即使我横跨了半个世界来到了另一个地方，但我的生活却不见有什么起色，所到之处仍旧生灵涂炭。轻松搞定用枪指着我的家伙后我来到室外，看见的全是一片混乱，UFE 到处见人就杀，完全不像是正常警察的作风，我听说过这样的行动，他们用武力给那些组建帮派企图反抗的穷人们灌输警察依然紧握控制大权的思想，虽然这些做法欠妥，但谁又能够控诉当地警察“伸张正义”呢？但这样无差别的暴力行为既然波及到我，我亦只好进行反抗。

在一路上我发现了一个奇怪的现象，UFE 将这些穷人们一批批地送上车上运走，而这明显不像是正常的逮捕程序，带着疑问我跟踪 UFE 的车队来到终点，眼前的一幕让我震惊万分，UFE 将逮捕的一车车市民交到了右翼佣兵组织 CRACHA PRETO 的米洛·里戈手上，这是怎么一回事？他们在交易活人？他们的目的是什么？虽然有十万个为什么亟待寻求答案，但眼前最重要的显然还是找到马塞洛与吉尔瓦娜。

跟踪米洛·里戈果然是一个正确的选择，马塞洛与吉尔瓦娜随即就出现在我的眼前，还没有时间让我搞清楚眼前的状况，这帮丧心病狂的雇佣兵就将马塞洛活活点燃，怒不可遏的我冲到了他们跟前，米洛·里戈拿出了砍刀打算对付我，但这也是他这辈子最错的一个决定，我夺过砍刀，毫不犹豫地砍在他的脖子上。我相信吉尔瓦娜一定是被眼前的景象吓坏了，这个年轻的女孩经历了太多超乎她承受能力的事，我必须带她逃离这一切。



更多，访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 大菠萝吃不起啊！：我跟了UCG三年了，如今UCG突破300期，在此恭喜UCG，希望UCG越办越好，销量长虹，早日突破400期！

第十章——小妹，开车还是开枪？

在消灭第一批敌人，包括楼顶上的2名狙击手后，往右侧走可以找到【金枪 FAL (1/3)】，取得后返回左侧与吉尔瓦娜会合，刚进入加油站区域就出现敌人的埋伏，进入前方掩体前优先解决右侧楼顶上的狙击手，之后在掩体将敌人逐一击破即可，右侧的加油站可以借其作为爆炸物杀敌。全灭敌人后进入左前方的办公室内，调查柜台上的报纸获得【线索 Office Newspaper】，回头去找吉尔瓦娜，两人在敌人的围攻之下只好进入了一旁的仓库中。

进入仓库随即遭遇敌人，从吊钩滑下的过程中会有我们熟悉的子弹时间，好好利用子弹时间可以减少着地后杀敌的烦恼，全灭敌人后进入楼下的白色小棚屋内，地上有【金枪 M4 Super 90 (1/3)】，取得后按下绿色电子门一旁的机关即可离开，但推门进入下一区域又会遭遇大量的敌人，初始掩体位置较好，只要注意左右两侧偷袭的敌人即可，在这里射击前方与右侧柱子上的红色机关还能使相应位置的大巴下落，借此可以迅速杀敌。杀死第1批敌人后会触发敌人追击吉尔瓦娜的剧情，杀死断桥上的2名敌人后1层还会出现数名敌人，注意提前反应。全灭敌人后吉尔瓦娜会放下桥梁，先不要急着上去，回到初始掩体右侧，在遍布零件的工作台上有【金枪 M4 Super 90 (2/3)】，上楼与吉尔瓦娜再次会合，推门来到一个绿色大巴停放在中央的场景，全灭敌人后进入大巴，在车尾处有【金枪 FAL (2/3)】。



离开仓库场景，与吉尔瓦娜翻窗进入一座办公楼，上楼后会遭遇为数不少的敌人，而且这里的掩体状况并不理想，建议在上楼时就不要越过楼梯，直接在楼梯边缘将迎面而来的敌人逐一消灭，直至将敌人的数量削减得差不多后再离开楼梯寻找掩体，全灭敌人后在前方角落处的办公室内可以找到【金枪 M4 Super 90 (3/3)】，取得后从另一侧楼梯往下走，进入前方的门之前留意右侧墙壁上的海报，调查可得【线索 Ad Campaign Poster】，进入门后留意左侧红色的椅子，在椅子的后方有【金枪 FAL (3/3)】，取得后按下房间的闸门控制开关离开。

最后的逃脱部分只要尽可能击倒眼前的敌人就可以轻松通过，在大巴撞车后还需要在大巴内进行一场防守战，在这里止痛药充足而且弹药是无限的，只要稳打稳扎就没有太大的问题，值得一提的是在这里射击车辆虽然可以一次消灭复数敌人，但引发的浓烟会使玩家的视野大大受阻，因此并不推荐这种打法。

剧情

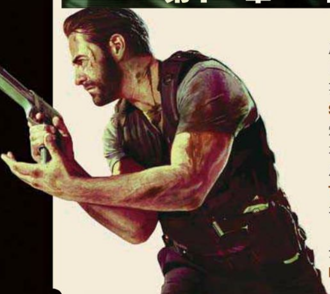
在车站，吉尔瓦娜致电帕索斯寻求救援，而我很怀疑这种在大街上闲逛的行为是否安全，毕竟整座城市一半的警察和整个武装组织都想要要我们的命，而我的担忧很快变成了现实。被发现的我与吉尔瓦娜进入了一处废墟试图躲避追杀直到帕索斯的救援到达，交谈间她告诉我她怀有了帕索斯的孩子，必须承认帕索斯真是个幸运的人，就算只为了这个孩子我都要尽全力去保护吉尔瓦娜，但不得不说我们两人真是一个奇葩的组合，一个刚刚脱离酒精困扰的老头，一个手无寸铁的孕妇，对抗的却是一整支军队。

CRACHA PRETO 的出现打破了我们等待救援的计划，与吉尔瓦娜一路狂奔，眼前的一辆大巴似乎是我们惟一的逃生工具，虽然吉尔瓦娜的车技显然不值得信赖，但已经足够为我们的逃生争取了一定的时间，此时帕索斯像救世主一般驾驶着直升飞机出现，我让吉尔瓦娜率先逃生并嘱咐她告知帕索斯等待我的逃离，但当我几经辛苦解决了洪水般袭来的敌人，让我不敢相信的是，我的救世主，我的朋友，那个我为他的孩子而战斗的男人竟然弃我而去！



达席尔瓦总是像个吐露秘密的轻语者一般突然出现在我面前，这次也不例外，在车上他告诉我帕索斯并非与我一样单纯只是罗德里奥的保镖，他在我来到圣保罗前曾多次从维克多身上获得报酬，甚至连到纽约找我的机票都是由维克多付的钱，但问题是为什么他要这样做？为什么要找到我？难道真像达尔西瓦所说的他们需要有个笨蛋来见证罗德里奥的死亡？说真的，对此我没有丝毫的头绪，似乎是出于唤醒我的记忆这一目的，达尔西瓦将话题转到了我与帕索斯在巴拿马执行的任务。

第十一章——防晒油与变味的玛格丽特



剧情过后从寝室中醒来，消灭船舱中的所有敌人后，回到寝室所在的位置，在寝室对面房间的柜子以及旁边的房间的床上分别可以找到【线索 Notes on Max】和【线索 Passos' Bed】，取得先不要往左侧走，沿厨房进入右侧的食物储藏室可以找到【金枪 Super Sport (1/3)】。沿路前进来到控制舱，消灭面前的几名敌人后发生爆炸，燃烧的汽油导致舱内氧气逐步减少，这时玩家需要关闭左右两个阀门才能将面前的门打开。当放满潜水设备的船舱门打开后，往前走可以看到木板地上有一摊血迹，调查可得【线索 Blood Trail】，从楼梯回到甲板处，以楼梯作为掩护射杀上方几名敌人后，在右侧通道的尽头可以找到【金枪 Super Sport (2/3)】。

从左侧进入船舱内部会发现敌人在拆卸一堵墙壁，将他们全部清理后在损毁的墙壁正对的圆桌上找到【线索 Discarded Newspaper】，而调查损毁的墙壁则可以得到【线索 Pried Wall】。从右侧离开，在长走廊右侧第一间房间内的桌子上有【线索 Daphne's Passport】，而推门进入第3间房间内消灭里面翻箱倒柜的3名敌人后，在浴室入口旁的壁柜处的首饰盒找到【线索 Daphne's Jewellery Box】。沿楼梯来到上层甲板，消灭前方出现的2名敌人后，利用这个位置作为掩体消灭前方所有敌人即可继续前进，通过船侧部的走廊时，左侧会出现大量的敌人，立刻躲进面前的围栏，待肾上腺值积累到一定程度再探头杀敌，如此重复即可，在这里还可以射击汽车使其爆炸

读者的300期寄语 莫小槑：小生今年二十有六了，惭愧从70辑才开始买UCG，从此一期不差，对于UCG我只有一个要求和愿望：等我55岁的时候我可以再拍一张照片，内容是我与930本心爱的杂志的合影！目指1000期！！！

更多 访问：73139.blog.163.com

迅速杀敌，沿路来到最上层甲板处，在这里一定不可以贸然冲出，因为上方不仅敌人众多，而且几乎没有掩体，建议卡楼梯与敌人的视角慢慢杀敌，进入前方白色卷帘门，杀死面前的敌人后，走近在左侧墙壁上的壁画时壁画会掉下来，在画后的保险柜可以找到【金枪 AK-47 (1/3)】。

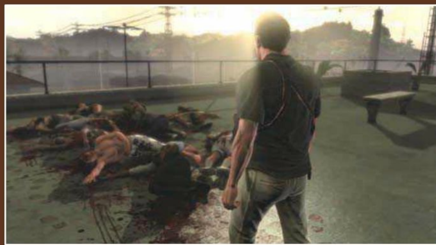
剧情过后与帕索斯重新回到码头，杀死在塔楼出现的所有敌人后先不要往塔楼上层走，回到左后方的角落处可以找到【金枪 AK-47 (2/3)】，从塔楼顶部以敌人作为肉盾滑行到对面，清空面前的所有敌人后在着地点右侧的尽头可以找到【Super Sport (3/3)】。进入展览馆，消灭所有的敌人在接待处的桌子后按下闸门的按钮，进入闸门后小心面前突然出现的敌人，沿楼梯来到2层，消灭敌人后先不要往前方的陈列室前进，在小阳台处可以找到【金枪 AK-47 (3/3)】，到达顶层后，在通道正前方的两个人型景品是线索【Visitor Centre Display】，但调查的前提是要将左侧通道的所有敌人消灭，之后沿楼梯走到房顶即可。

剧情

在巴拿马执行的任务是我与帕索斯合作后的第二份工作，那是马塞洛在游艇上举办的狂欢派对，这次的派对是为了庆祝一名叫达芙妮的老女人离婚所举办的，你知道的，富人总能找到举办派对的理由。经历了第一份在加勒比沿岸为婚礼作保安工作的轻松差事后，我以为这次也会那样的简单。我当时还是个十足的酒鬼，在两杯下肚后我因受不了周围那恶劣的派对电子音乐到船舱下休息，当我醒来后，船上已经一片狼藉，一群武装分子袭击了游艇，而游艇也停在了一个不知名的码头内，在游艇上我就发现了一个奇怪的现象，这批武装分子并非为了来绑架什么人，他们在船内东翻西找，似乎冲着另外别的目的而来。

当我几经辛苦从船上逃出生天后，发现马塞洛在帕索斯的保护下完好无缺正准备驾车离开，手上还拿着一个个的行李袋，但当时的我并没有太在意这个细节。当我在正义感的驱使下质问他们两人为何不回头对船上的人进行救援时，帕索斯随即响应我的号召与我一同回头救援，你想想，当时一无所知的我面对帕索斯这样一个人，你很难觉得他不是一个好人。在一路前进后，我们的努力并没有得到回报，取而代之的是一堆被屠杀的尸体，那一瞬间，身为保镖的我惭愧得想跳进运河游回我熟悉的美国。

达尔西瓦在最后告诉了我真相，原来我被告知的一切都是虚假的，在巴拿马的武装分子并非冲着达芙妮而去，而是为了当时马塞洛手上那一袋袋的钱，但为什么马塞洛会带着如此多的现金远赴巴拿马呢？原来布朗科家族并非看上去那么有钱，三兄弟中真正有钱的只有



罗德里奥，就像很多家族企业一样，长子获得的继承总是最好的，维克多与马塞洛并没有真正意义上的钱，马塞洛远赴巴拿马也只为了将非法取得的黑钱“洗”干净，甚至连维克多这样一个政客，他们整个阵营在选举中所需的钱都是依靠哥哥罗德里奥资助。再看看现在，罗德里奥和马塞洛已死，上演痛失亲人悲剧的维克多实际上却是最大的受益者，不仅能名正言顺继承家族企业，而且这样的悲剧还能激起选民对他这样一个“爱国者”的同情。

说到这里，真相已经很明显了，达尔西瓦告诉我，帕索斯也许不是一个坏人，但像他这样一个人生失意的穷人在富人的身边难免会利欲熏心而误入歧途，而我，仅仅只是一个有着坏脾气，扮演着小丑角色的杀人机器罢了。

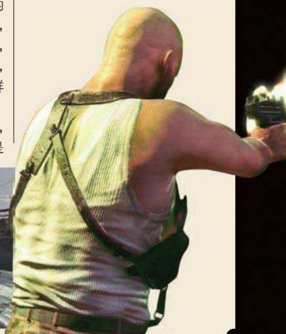
第十二章——穷人们的美国救世主

进入废弃建筑后，往前走几步发现2名敌人在焚烧尸体，待其离开调查黑色的手术床取得【线索 Gurney】，推开一旁的铁门，左侧的房间地上的军火箱是【线索 Ammo Crate】，前行乘坐电梯到达上层，杀死面前的几名敌人后，在入口处左侧浴缸旁可以找到【金枪 RPG (1/3)】，清空这一层的敌人，按下开关打开黄色铁门，全灭敌人后往铁门正对着的左侧通道走到尽头，在柜子下有【金枪 FMP G3S (1/3)】，从缺口跳下再爬到对面右侧的房间，在这个房间的沙发旁以及墙壁上有【线索 Passos' ID Card】和【线索 Wall Photos】，随后离开这个房间往左侧走，解决右侧的几名敌人可以沿楼梯来到新的走廊区域，前行时注意右侧有一个缺口，进入在浴缸旁有【金枪 RPG (2/3)】，走到尽头推门进入会触发剧情。

剧情过后，面前是一个露天的游泳池，由于游泳池附近并没有任何掩体，因此建议留在房间内配合子弹时间解决眼前的所有敌人，全灭敌人后先别急着离开，在右侧的柜台下方有【金枪 FMP G3S (2/3)】，离开游泳池后进入球场左侧的区域，这里的敌人很多，绝不可贸然探头射击，在掩体后忍耐敌人射击累积肾上腺值再发动子弹时间逐一击破几乎是惟一的通过方法，同时注意在击杀敌人后从其身上进行弹药补充，否则很容易因弹尽粮绝而前功尽弃。全灭敌人进入面前的大楼，调查入口左侧吧台上的报纸得到【线索 Newspaper Article】，推门触发医生非法偷取人体器官的剧情后来到新的场景，在这个区域右侧的沙发后可以找到【金枪 FMP G3S (3/3)】，在前方触发进入军火库的剧情，在安装完第1个C4后回到军火库所在的房间，在右侧的架子上有【线索 Donation Receipt】，返回在场景中的的另外2根红色柱子上安装C4，之后解决出现的所有敌人并从其出现的黄色铁门离开，期间会遭遇对面建筑狙击手的攻击，借助身边的狙击枪击杀即可，推开一旁黄色铁门离开时左侧会出现敌人，而且后面也会紧随出现敌人，如果不快速将左侧的敌人杀死进入掩体的话很容易被后方追击的敌人击毙，全灭敌人后往入口右侧走到尽头，在阳台的位置有【金枪 RPG (3/3)】，最后要做的就是将C4像刚才一样安装在红色的柱子上。

在天台引爆C4后进入战斗，在这里大楼虽然不断地摇晃，但是实际上大楼是不会崩塌的，这些摇晃只会影响我们的瞄准而已，因此前进时依旧需要稳打稳扎，每当进入拐角时记得发动飞扑，因为这里几乎每一个拐角都会冷不防地出现敌人，对付最后的装甲机枪兵时要迅速往回躲进掩体，等待其上弹的空隙发动子弹时间猛击其头部就能将他秒杀。





实用技术 攻略透解

读者的300期寄语 北京 赵赫：作为一名已经看了七年UCG的油炒饭，从小学到高中毕业，每两周就放学去报亭买UCG已经早已成为习惯。在网上看到新刊预告，就是生活中的惊喜。感谢UCG，300期，我们一同走过！

西乡·访问：73139.blog.163.com

剧情

在达尔西瓦临走前，他将我载到了皇宫酒店的旧址，乍一看这只是一间被废弃的酒店，但实际上人们经常目睹 CRACHA PRETO 将一批又一批的人送到大楼里面去，而这些人总是有进无出，达尔西瓦希望我调查里面究竟干的是什么勾当，我显然对这些无理的请求有些厌烦了，质疑他为什么不回去警局申请一张搜查令时，他的回答真的无懈可击："我只是一个警察。"说得也是，除了我这样一个亡命之徒外，还有谁能胜任这样的差事呢？

一路上，我发现大楼里遍布了 CRACHA PRETO 的踪影，另外与 UFE 牵连的蛛丝马迹比比皆是，我不禁怀疑这两个组织到底有多少的关联。在大楼中其中一扇门后，我看到了这辈子看过最可怕的是，被抓来的人几乎都受了重伤，有的人甚至被挖去了眼球，人群之中我发现了一张熟悉的脸孔——塞拉诺，这位 COMANDO SOMBRA 的首领已被摧残的失去了所有的斗志，如同丧家之犬呆站着，我决定转身离去，让他独自面对属于他的恶梦，那一刻我意识到，无论达尔西瓦将我送进了何等的炼狱，我都必须要终结这一切。

在前方，我目睹了这辈子看过最残忍的事，一名变态的医生正在将一个个人体器官丢弃试图掩饰他犯下的恶行，这一刻我完全明白了这栋大楼里面发生的一切，被送进来的人们只是他们活取器官的素材罢了，我简直不敢想象世界上真的有人以这种不人道的行为盈利，这时塞拉诺突然出现在我的身边，这时我完全理解他的怒火，我在那让人作呕的医生的悲鸣下转身离开，塞拉诺欠我的，这一刻他已经还清了。

接下来我在军火库找到了足以摧毁这座罪恶大楼的炸药，在安装好所有炸药后，我在天台遇见了 CRACHA PRETO 的首领内维斯，从他的言语之间我明白了原来



CRACHA PRETO 一直就是由维克多雇佣的军队，他们为维克多干尽了伤天害理的事，包括活取人体器官盈利这种可怕的勾当。实在无法忍受维克多歪理邪说的我引爆了炸药，虽然我极力试图对抗 CRACHA PRETO，但我还是倒在了内维斯的枪口之下，正当我已经放弃抵抗接受自己的命运时，内维斯在枪声中倒下，而发射子弹的人正式先前离我而去的帕索斯，面对我的满腔怒火，帕索斯表示自己根本没有料到事情会发展到这个地步，他也是被维克多与马塞洛逼迫隐瞒一切，最初他以为只是两名弟弟想吓一下哥哥让其放松对自己钱包的看管罢了，他根本不知道维克多会做得如此过火，更别说售卖器官这种人神共愤的事。当我冷静下来后，我明白到帕索斯说的其实都是真话，否则即将作为父亲的他根本没有必要为了救我而使自己身陷险境。

当我们的直升机缓缓升起，大楼也因爆炸被彻底摧毁，而 CRACHA PRETO 连同它的邪恶也被永远地埋葬在瓦砾之下。

第十三章——坏脾气的秃头胖

恢复控制后击倒面前的几名敌人，往前走触发囚犯被放出的剧情，离开区域后在左侧的牢房前找到**【金枪 MPK (1/3)】**，在前方拐角处地上不断冒出蒸汽的浴室中还有**【金枪 LAW (1/3)】**，接下来的一个线索的取得方法比较特别，沿地上血迹穿越几个牢房，路上会出现几名敌人，全灭敌人后（确保出现击杀最后一人的特写），原路往回走，B 区监狱左侧尽头的一个牢房会凭空出现先前章节中遇到的游客，靠近并与其对话得到**【线索 Tourist】**。

离开监狱区域，来到大厅后面前会出现不少的敌人，但只要躲在初始掩体内就足以应付他们，全灭敌人后进入前方尽头的房间，先不要调查大门的控制开关，调查尽头的手提电脑取得**【线索 Prison Log】**。按下按钮打开闸门，在前方高处有装甲车不断向我们攻击，装甲车每隔一段时间就会停止开火，利用这个时间差拾取地上的火箭筒并将其破坏即可，破坏装甲车后车库会涌出大批敌人，在掩体后一一解决没有什么压力，进入车库在左侧的垃圾箱旁可以找到**【金枪 LAW (2/3)】**。从右侧红色门进入，沿楼梯来到室外会发现左侧有 2 名敌人在鞭尸，轻松搞定他们再往右侧走，棚架下有**【金枪 G6 Commando (1/3)】**。沿路进入健身室，解决敌人后进入男厕，在浴室花洒之下可以找到**【金枪 MPK (2/3)】**。推门离开健身室，前方是警察餐厅，在解决左右两侧的敌人后进入厨房区域，在炉具下有**【金枪 G6 Commando (2/3)】**，而餐厅对面的办公室内的桌子上还有**【线索 Promissory Note】**。进入前方大厅，解决 2 名敌人后进入监控室后前方电梯会出现特种兵，这些特种兵不仅枪枪致命，而且组织性很强，稍有失误就容易被击毙，在这里建议在烟雾弹逐渐消散后就飞扑出去主动攻击，守株待兔是行不通的，而且要注意利用场景的柱子作为飞扑着地后的掩体，总的来说通过这里既需要技术，也需要一点点的运气。解决所有敌人后，不要靠近特种兵出现的电梯，在左右两侧的办公室内分别可以找到**【金枪 G6 Commando (3/3)】**以及**【金枪 MPK (3/3)】**。



乘电梯到达上层，出电梯后解决拿霰弹枪欢迎我们的敌人，进入其所在的办公室内有 1 瓶止痛药，这对随后的战斗帮助很大，推门进入办公区域，左右两侧有大量的敌人，由于掩体密集，在确保安全的情况下不妨在临近的两个掩体之间多使用飞扑射击来清理敌人，这样既可以迅速杀敌，又能将落地硬直时受到的风险降低。全灭这个区域的敌人后，会出现手持机枪的重甲兵，但其实这个重甲兵并没有想象中那么强，只要瞄准得当，两个飞扑射击瞄准其头部猛击就可以将他秒杀。全灭敌人后，入口正对着的尽头办公室内的电脑是**【线索 E-File on Da Silva】**，而右侧的办公室内的桌上还可以找到**【线索 Political Folder】**。推门离开进入作战简报室，调查投影幕前的手提电脑，按△/Y 键将幻灯片播放完毕后可以获得**【线索 Slide Show】**，在这里 PS3 版还有个



更多，访问：73139.blog.163.com

BUG，虽然提示按×键离开，但实际上要按○键……

在证物室解决敌人后继续前进，推门走进楼梯会出现敌人向楼梯投掷催泪瓦斯的剧情，这里所有的门都被锁死，惟一的离开方法是射击上层墙壁上的铁丝网后攀爬离开，途经鉴证室时大量敌人会破窗而入，但只要躲在掩体慢慢推进就不会有太大问题，前方触发剧情后会借助手推车滑行前进，解决掉场景中的所有敌人后，来到控制室开门前，调查控制室悬挂着的避弹衣，这是【线索 Flak Vest】，随后按下安全门的开关离开即可。

经过一个靶场后进入模拟作战场景，这个场景中的难点是敌人的位置比较分散，在前进的过程中听见敌人出现的声音后最后往回走确认敌人的位置后再作前进，特别是在高处的敌人要优先处理。来到第2个靶场，解决掉面前所有的敌人后，绕到初始的沙包掩体后可以发现【金枪 LAW (3/3)】，最后沿路走到尽头后进入作战指挥室，这里的杂兵战最重要的是找到一个好的掩体，在下楼梯后左侧电梯门前的两根柱子是最好的选择。清理所有敌人后，指挥官贝克会亲自上阵，他所在的位置是无法通过射击直接命中的，在这里要射击他头上的灯管周围的天花直至其坠下方可进入下一阶段，第二阶段与第一阶段打法类似，只是需要破坏的物件从天花换成了抽风机，破坏抽风机后一直在掩体后的巴赫迈尔会开始探头射击，结合子弹时间瞄准头部将他秒杀吧！

剧情

在圣保罗的大街上，我正在与帕索斯吉尔瓦娜道别，帕索斯在临走前拼命地为使我卷入这一切而致歉，但我丝毫没有怪责他的意思，毕竟现在的他做到了我一直想做却未能做到的事——成为一个好丈夫，一个好父亲，这对他们而言也是最好的结局。在目送他们离开后，消息灵通的达尔西瓦又为我送上了新的情报，UFE这支警察特种部队原来一直由维克多养活，在领导人贝克的领导下，这支特种部队成为名符其实的黑警察，某程度上可以说得上是维克多的私人部队。



不得不说达尔西瓦虽然是个擅长保命的人，但他陷得比任何人都深，他从来没有收受来自维克多的贿赂。为了扳倒UFE，达尔西瓦为我想出了一个不怎么聪明的办法，那就是装作自首渗透到UFE总部。这个计划虽然很笨，但却十分奏效，在我刚摆脱了控制后，神通广大的达尔西瓦再次展示出他那能人所不能的才能，他打开了UFE总部所有牢房的大门，所有囚犯一涌而出，为UFE带来了不少的麻烦，趁着混乱我来到监控室，在里面我发现了罗德里奥被杀时办公室内的监控录像光盘，直到今天我终于知道了杀死我老主顾的凶手，他是UFE中贝克的左右手，巴赫迈尔，也就是当时在贫民区中将活人交到CRACHA PRETO手上的军官。

我带着仇恨的怒火来到了巴赫迈尔所在的作战指挥室，面前出现的再多UFE部队都无法阻止我的前进的步伐，当我将子弹送进了巴赫迈尔的脑袋后，我在尽头的办公室找到了正在毁灭证据的贝克，这时的我感觉自己就像一个复仇天使一样，即使我看上去只是一个坏脾气的中年秃头胖。当我的手紧紧掐住贝克的咽喉时，背后传来的维克多的声音，他一边用枪指着我的头，一边感谢我为他们家族所做的一切，但他好像完全不知道这样的话只会让我的怒火燃烧得更猛烈，我轻易地反击了维克多，但却被身后的贝克用电棍击中，他们随即落荒而逃，正当我想追上他们时却发现大门被锁上，我知道他们一定会急着离开这个城市，而这也许是我最后的机会……

在焦急之际，我对我下一步的行动突然感到清晰，你懂的，富人都喜欢坐飞机飞来飞去。

第十四章——最后王牌

在传送带上恢复操作后，建议不要穿越安检机，直接从左侧离开寻找掩体，因为这里的敌人分布的很散，而且攻击奇高，稍有不慎就会被秒杀，解决掉场景中所有的敌人后，返回初始的传送带，在传送带尽头爬到上方可以取得【金枪 Rotary Grenade Launcher (1/3)】，上楼解决掉2层的所有敌人，过桥后先不要急着进控制室正前方的门，先进入右侧的门内可以找到【金枪 Rotary Grenade Launcher (2/3)】，回到控制室进入一旁的门，在走廊解决敌人后先不要往前走，从右侧的门进入更衣室内可以找到【金枪 Rotary Grenade Launcher (3/3)】，而在厕所内推门而入可以取得【线索 Ex-Cop】。沿路来到候机厅，消灭眼前的第1批敌人后从右侧的扶手电梯上去，左转从中央桥梁走到对面后往左侧走到尽头即可发现【金枪 RPD (1/3)】，之后重新回到1层，消灭最后一批从闸门出现的敌人后在左侧椅子群旁的电脑下方有【金枪金枪 RPD (2/3)】。按下开关打开前方闸门，一路上没有什么难点，在被切断电源的候车间解决所有敌人，进入前方房间内重启电源后，两侧的列车会涌出很多敌人，这里躲在掩体后反而更加危险，主动飞扑出去以攻为守是个不错的方法。

解决所有敌人后进入左侧列车，其后会受到敌人列车的追击，在这里没有太多取巧的方法，只能慢慢将对面车厢内的敌人逐一解决，杀死对面列车的所有敌人后，新一批敌人会从车厢顶部进攻，敌人只会从面前的车厢小道迎面而来，取得敌人手上的SPAS-15霰弹枪盲射可以轻松做到一夫当关，万夫莫开。在随后跳车的剧情中杀死车上的3名敌人，待列车缓缓停下时先不要离开，在列车车尾处有游戏的最后一个收集要素【金枪 RPD (3/3)】。

离开列车后会直面整支黑警察武装的首领贝克，但这里主要的敌人却不是他本人，而是他的整支“军队”，开始时贝克会发射一枚榴弹，在子弹时间内射击榴弹即可，接下来最重要的是将右侧手持红外线枪械站立在飞机内部的敌人解决，否则我们的战斗会受到很大的限制，这里敌人数目极多，而且进攻意识很强，期间贝克还会偶尔发射榴弹攻击，因此一直躲在同一个掩体内可以说是死路一条，观察左右，可以发现这些行李车掩体并不止1辆，3辆行李车连成的直线足够让我们左右利用飞扑攻击杀敌。利用这一点，只要在飞扑—进入掩体—飞扑间循环，就可以将大部分的敌人解决，注意行李车两侧的边缘还有2瓶止痛药，在战斗中要好好加以利用。全灭敌人后马克斯会飞跃到贝克面前，在子弹时间中射击他发射的榴弹就可以将其彻底解决，在之后的剧情中可以选择将奄奄一息的贝克处决或是让他慢慢死去，处决他大快人心，而让他缓缓死去则能解锁一个隐藏奖杯/成就。

最后的追逐部分没有什么难度，只要准头不是太差就能通过，将最后的飞机击毁后，流程也就到此结束。



更多，访问：73139.blog.163.com

剧情

我刚踏入机场，UFE的人就察觉了我的存在，他们封锁了整个机场就为了将我杀死，可谓只手遮天。有时我真的怀疑维克多到底给了UFE多少钱，UFE的部队不仅受到良好的训练，而且拥有顶级的装备，我不禁感叹这根本就不是一直警察部队，贝克在经营的简直是一支军队。一路杀到停机坪，我看到了维克多正在登机，当我奋不顾身地冲出去时，贝克的部队阻挡了我的去路，我奇迹般地以一人之力消灭了他所有的部下，最后我纵身一跃，发射的子弹命中了贝克发射的榴弹，榴弹在贝克身边爆炸，这个混蛋也因此被炸得支离破碎，遗憾的是维克多的飞机早已远去……

我走到了奄奄一息的贝克跟前，用枪瞄准了他那可怜的脑袋，在我扣动扳机前，我想他们终于如愿以偿——让我成为一名杀手，既然他们为此而付钱，那么这也是他们所应得的，毕竟我们美国人信仰的是资本主义，但他们不幸的地方就在于他们雇佣的是一名无法明辨是非的美国佬。

正当我为无法亲手审判维克多而感到悔恨时，达尔西瓦开车出现在我的面前，我一直以为他只是一个处处保命的懦夫，没想到他却成为我最后的皇牌，我夺过了贝克手上的榴弹枪，坐上了达尔西瓦的车上，在一番追逐后维克多乘坐的飞机终于出现在我们的面前，当我将飞机击毁后，维克多从机舱中爬了出来，我是多么想一枪打死这个道貌岸然的混蛋，但在达尔西瓦的极力劝阻下，我放弃了这个念头。如果说激怒人是种能力的话，那么维克多绝对是顶级水平，当我的枪口从他的头上缓缓降下时，他嘲笑地说道他很快就会获得自由而重新光明地走在路上，这一句话换来的是他被折断的腿，是的，也许你能重新回到路上，但那绝不是走，而是跛行！

一周之后，我坐在了巴伊亚省的一个沙滩旁，电视的那边传来了关于维克多的消息，所有关于他的丑闻被公诸于世，而他也得到了报应——被发现吊死在了自己的牢房之中，是自杀还是被报复目前还不得而知，但这一切都已经与我无关了。过去一直沉浸在悲伤中的我突然对未来充满了期盼，或者正如电视那头所说的一样——

这个世界也许某些地方被阴影笼罩，但在别的所有地方却充满着阳光。



奖杯/成就列表

名称	取得条件	杯种/点数
Platinum Trophy	取得其他所有奖杯	白金/–
Feel The Payne	以MEDIUM难度通关	铜/30
Serious Payne	以HARD难度通关	银/50
Maximum Payne	以HARDCORE难度通关	金/80
Part Ⅰ Complete	完成游戏的第一部分	铜/20
Part Ⅱ Complete	完成游戏的第二部分	铜/20
Part Ⅲ Complete	完成游戏的第三部分	铜/20
A New York Minute	完成ARCADE中的A New York Minute模式	金/100
The Shadows Rushed Me	完成ARCADE中的A New York Minute Hardcore模式	银/10
Out The Window	在第2章中从VIP房间的窗户跃下的过程中杀死6名敌人	铜/10
The One Eyed Man Is King	在第3章用狙击掩护帕索斯时做到弹无虚发	铜/10
Something Wicked This Way Comes	在第5章的吊船上落下时杀死7名敌人	铜/10
That Old Familiar Feeling	在第4章在公寓被追杀时，在楼道杀死对面所有手持镭射瞄准枪扫射的敌人	铜/10
Amidst The Wreckage	在第6章跟随眼镜小哥重启系统时，破坏路上的所有建筑模型	铜/5
So Much For Being Subtle	在第7章触发链条被拉起的剧情后，在上升期间杀死场上所有9名敌人	铜/10
The Only Choice Given	在第10章利用吊钩摆荡发动子弹时间的过程中杀死8名敌人	铜/10
Trouble Had Come To Me	在第10章乘坐大巴逃走的过程中杀死路上出现的所有敌人	铜/10
Along For The Ride	在第11章以敌人作为肉盾从塔楼滑到对面的过程中杀死对岸所有敌人	铜/10
Sometimes You Get Lucky	在第12章引爆炸弹后的摇晃状态下爆1名敌人的头	铜/5
It Was Chaos And Luck	在第13章借助手推车滑行的过程中杀死对面的所有敌人	铜/10
The Road–Kill Behind Me	在第14章最后的驾驶追击部分，用榴弹杀死所有的敌人与出现的车辆	铜/10
The Fear Of Losing It	不使用止痛药通过一关	铜/20
It's Fear That Gives Men Wings	在一次子弹时间内杀死10名敌人	铜/20
You Might Hurt Someone With That	射击10个敌人投掷且未着地的手雷	铜/20
One Bullet At A Time	累计爆头300次	铜/20
You Play, You Pay, You Bastard	以近战攻击杀死100名敌人	铜/20
With Practiced Bravado	发动飞扑射击期间杀死100名敌人	铜/20
Colder Than The Devil's Heart	在2分钟内累计杀死30名敌人	铜/15
A Few Hundred Bullets Back	使用过游戏中所有的武器	铜/20
Past The Point Of No Return	使用100次止痛药	铜/10
An Echo Of The Past	找到所有的线索	铜/35
Sure Know How To Pick A Place	找到所有的旅行者（线索的一种）	铜/10
A License To Kill	收集所有金枪	银/40
All Of The Above	达成所有单机的Grind挑战要求	金/100
Full Monty	玩过网战的所有模式，包括Gang War中的所有子模式	铜/10
Payne Bringer	网战中杀敌100人	银/30
Max Payne Invitational	在游戏内邀请一名好友进行多人游戏	铜/5
Man Of Many Weapons	解锁所有网战武器	铜/25
Man Of Many Faces	解锁所有网战角色	铜/25
Deathmatch Challenge	在一场公开的Deathmatch中成为MVP	铜/20
Grave Robber	在网战中搜刮一具尸体	铜/5
The Gambler	在网战中赢得一次Gang War中的赌局	铜/15
Training Complete	网战达到50级	银/25
Dearest Of All My Friends	在网战杀死一名好友	铜/10
Sweep	在一场Gang War中取得完美胜利	铜/10
You Push A Man Too Far	在第14章中，不开枪处决断臂的男子	铜/5



更多 访问：73139.blog.163.com

文 铃 美编 anubis



《星际战鹰》的多人模式可支持三十二名玩家同场竞技，快节奏的战斗与火爆的场面能给参与其中的玩家留下深刻印象，出色的音效更增强了玩家的代入感。在种类多样的载具中，最具有代表性的非飞鹰莫属，驾驶熟练的话能给敌方以猛烈的空中打击。相比之下，本作的故事模式流程偏短，剧情表现力也有限，但教学和指导设定得比较到位，只有将故事模式通关一遍后，才能更好地投身到多人模式的战斗中去。

STARHAWK™

星际战鹰	SCE	动作射击
PS3	Starhawk	繁体中文版
	2012年5月8日 1～32人	1690新台币
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

按键列表（步行状态）

按键	作用
十字键	选择武器
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动
□键	上弹
△键	调出修建菜单
○键	蹲下/确定
×键	跳跃/取消/加速（喷射背包滞空时）
L1键	瞄准
R1键	射击/长按为锁定（火箭筒）
R2键	奔跑/推进（喷射背包滞空时）
R3键	近身攻击
START键	主菜单
SELECT键	放大地图

按键列表（地面载具状态）

按键	作用
十字键	切换攻击方式（坦克限定）
左摇杆	方向盘
右摇杆	视角移动
□键	上车/下车
△键	调出修建菜单
○键	确定
×键	取消/跳跃（摩托车限定）
L1键	瞄准
R1键	开火
L2键	倒车
R2键	油门
L3键	喇叭（冲锋车限定）
左摇杆＋×键	切换座位

按键列表（飞鹰地面状态）

按键	作用
十字键	切换特殊武器
左摇杆	飞鹰移动
右摇杆	视角移动
□键	驾驶飞鹰/离开飞鹰
△键	调出修建菜单
○键	确认/变形为飞行状态
×键	取消/跳跃
L1键	发射特殊武器（长按为追踪）
R1键	发射机枪
R3键	踩踏

按键列表（飞鹰飞行状态）

按键	作用
十字键	切换特殊武器
左摇杆	操纵杆
右摇杆	视角移动
○键	变形为地面状态
L1键	发射特殊武器（长按为追踪）
R1键	发射机枪
L2键	减速
R2键	加速（连点两下）
R3键	热焰弹
左摇杆（水平移动）＋×键	横向闪避
左摇杆（往下）＋×键	快速掉头

能源使用指南　系统解析

模式选择

本作的主菜单十分简洁，一旦玩家开始故事模式后，主菜单就只剩下了“继续游玩”和“多人游玩”两个选项，如果选择“继续游玩”会继续之前故事模式的进度，只不过这里所说的继续最多只能从玩家已进行到章节的开头来开始，游戏章节中的存档点仅用于玩家在死亡后的复活，退回主菜单就无效了。如果想对难度和操作等信息进行设定，或者查看其他相关资讯，可以在主菜单选择“多人游玩”，这时一份包含了全部内容的详细菜单才会出现。





协力模式





协力模式的玩法相当于塔防，地图一共有五个：巴拉德中继站、十七号矿区、太空起降机、加油平台、决裂。玩家需要修建设施来抵御数批敌人的攻击，保护裂缝萃取器不被敌人摧毁。在该模式中，玩家即使死亡也能立刻重生，只要将裂缝萃取器保护至击败全部敌人就算胜利。协力模式中登场的每批敌人配置完全随机，没有任何规律，只能根据敌人登场前的提示来随机应变。值得一提的是，该模式玩家完全可以一个人来搞定，这样甚至更简单，但要想进入这个模式必须连接至在线服务器。

©2012– Starhawk–PS3, All rights reserved.
更多，访问：73139.blog.163.com

能量源

本作中的能量源相当于金钱，单位为“格”，游戏中要想卡特空投设施给主角，就必须拥有足够数量的能量源才行。故事模式中，能量源的累积方式有两种，杀死敌人或打爆裂缝桶。前者是能量源的主要积累方式，特别是一些局势比较严峻的防卫战中，只有尽快杀死敌人才能获得更多的能量源，进而建造更多的设施，杀死敌人后需要接近到一定距离，能量源才会被主角吸收，否则只会散落在原地；后者在每章中出现的位置是固定的，并且会在一段时间后自动刷新，在许多防卫战的场地周围都有裂缝桶可用，部分时候甚至可以刻意站在裂缝桶旁边等刷新来获取能量源，打爆裂缝桶获得的能量源没有吸收距离的限制，不管主角距离裂缝桶多远，只要将桶打爆，能量源就会自动飞过来。

游戏中的能量源有积累上限，玩家最多只能持有十二格能量源，持有上限已满的话，之后打出的能量源只会散落在原地，为了避免浪费，这时玩家可以选择立刻修建设施。



设施与载具介绍

本作中的设施共有十四种（不包括故事模式的任务设施“裂缝炸弹”），修建时所耗费的能量源数量依具体设施而定，部分设施可以花费额外的能量源来升级，错修或者不再需要的设施可以回收，同时还能获得少量能量源的补偿。故事模式中每章的不同时刻可修建的设施是不一样的，关键要看卡特的提示。大部分情况下，卡特给出的设施都是必须的，中途如果追加设施，卡特一般都会和主角有一段对话，因此不用担心错过。

选择要修建的设施后，游戏画面上会出现该设施的阴影，如果显示为黄色就证明当前位置不能建造设施，绿色才行。游戏中的所有设施在修建时都有方向的设定，系统默认设施的方向和主角面对的方向是一致的。以城墙为例，玩家修建城墙之后，有梯子的内侧一面是对着玩家的，如果玩家修城墙的时候面对自己的基地，背对敌人来的方向，那么就会把有木梯的一侧对着敌人，他们就能顺利翻过城墙，从而进入我方基地。反而是自己这边的玩家拿光秃秃的城墙没撤，想出还出不去呢！因此修建的时候要稍微留意一下方向的问题。设施被空投下来的瞬间是具有攻击力的，可以砸死正好处于下方的敌人。另外，出于平衡性等方面的考虑，故事模式中部分设施的修建价格与多人模式中不一样。

裂缝萃取器

在故事模式中，裂缝萃取器的作用是用来让卡特定位坐标的，只有在部分特定位置才需要建造，不需要消耗任何能量源。裂缝萃取器并不是修建其他设施的前提，但在部分战斗中是需要保护的对象。另外，在协力模式中萃取器被摧毁的话就证明作战失败。多人模式中的萃取器是基地的默认配置，并且会持续产生能量源，不用玩家去修建。



城墙

城墙最主要的作用是阻挡敌人的前进，也就是我们平时说的堵路口，此外还可以用来保护特殊设施。城墙的内侧有梯子可以爬上去，靠近已经修建好的城墙，按△键调出菜单，可以选择花费能量源将其升级为城门。与城墙相比，城门更智能，玩家接近我方城门后，闸门会自动打开，在路口被完全堵死的情况下，只有将城墙升级为城门后，我方载具才能顺利驶出。对于敌人来说，城门是攻击道路上的一大障碍，因为城门无论如何都不会为他们而开，除非将其摧毁。

喷射飞轮站

喷射飞轮战是提供响尾蛇摩托车的地方，初次修建时会附赠一辆免费的摩托车，以后则要花额外的能量源来再次购买。飞轮站的占地面积很小，价格便宜，只能供一人使用。摩托车移动灵活、迅速，在快速行驶时还能进行一定高度的流畅跳跃，即使地图再大，用摩托车走也能很快到达目的地（前提是场景中有地面而非太空）。



车库

车库提供的是疣猪冲锋车，初次修建时会附赠一辆免费的冲锋车。冲锋车最多能坐三个人，驾驶、副驾驶、机枪手。冲锋车比摩托车要稳定，特别是在不平坦的道路上行走时，不会像摩托车那样容易翻车。要发挥冲锋车的最大作用，最好是能与队友团队作战，机枪位空着难免可惜。



坦克制造站

提供公牛重装坦克，初次修建时会附赠一辆免费的坦克。坦克最多能乘坐两人，其中负责开炮的是驾驶员，另一名队员可以使用任何自身携带的武器。坦克有两种攻击方式，一个是普通攻击，每发射两枚炮弹就需要上弹一次。还有一种是远程攻击，调整好位置能够打到超远距离以外的目标，每次发射两枚炮弹，上弹时间较长。

狙击塔

狙击塔比较高，能给狙击手提供良好的射击环境。在狙击塔上一定能捡到LR-3轨道枪和子弹补给，确保狙击手的弹药供应。





读者的300期寄语 辽宁 李浩天：通过UCG，我知道了PS3，知道了KRATOS，知道了DRAKE，知道了Lightning，知道了这个充满创意与乐趣、感动与震撼的游戏世界。UCG为我的生活增添了许多的欢声笑语。我会永远支持你，爱你，希望UCG能够获得更多的忠实读者，越办越好！

更多 资讯 73139.blog.163.com

补给碉堡

补给碉堡提供各种武器和弹药补给，其中包括强力的火箭筒和工会散弹枪，设施的上方最多可以架设三个自动炮台，是据守时必须修建的无限弹药补给屋。玩家可以躲在碉堡内攻击敌人，就算出现飞鹰也能随时爬上二楼展开攻击，相当实用的设施。

前哨站

在故事模式中，前哨站是让大量NPC同伴登场的必要设施，如果玩家不修建前哨站，在许多战斗中就不会有同伴登场。由于故事模式中绝大部分的时候都是在打防卫战，因此还是尽量让队友参与进来的好，就算不能帮忙攻击，也能吸引敌人的注意力。多人模式中，前哨站的作用在于可以让我方队友在前哨站周围重生，玩家处在前哨站周围一定范围内时还能补充能量源。

自动炮台

一种小巧的机枪炮台，能够直接放置在地面或架设于部分设施之上。自动炮台会自动攻击进入射程内的敌人，无需玩家主动操作，也无法主动操作。自动炮台是攻击单个敌人的主要防御武器，不过并不是很耐打。另外，如果将自动炮台架设在了某设施之上，只要该设施被毁，自动炮台也会完蛋。



电浆炮台

一种大型炮台，可以升级。电浆炮台可以自动瞄准，也能够靠近后按□键进行主动操作。电浆炮台的主动瞄准主要针对飞鹰、坦克、冲锋车等载具，即使是面对在空中灵活飞行的飞鹰，自动瞄准也能做到快速精确的跟踪攻击。不过电浆炮台会无视地面上处于行走状态的敌人，这也就是为什么电浆炮台支持玩家手动瞄准。电浆炮台升级后只会自动攻击飞行中的飞鹰。

起飞平台

提供飞鹰的平台，初次修建时会附赠一架免费的飞鹰。飞鹰可以携带八种特殊武器和一种默认武器，一架飞鹰的标准弹药配备是特殊武器群峰镭射和默认武器机枪。特殊武器的弹药都被放置在每章空中场景的各处，并且会不断刷新，玩家需要驾驶飞鹰去拾取。飞鹰在空中飞行时如果屏幕上出现了警告提示，则证明自己正在被锁定，应该及时回避或放出热焰弹，否则会被击中。



兀鹰站

提供兀鹰喷射背包，没有免费赠送的“试用版”，每次使用都需要花费能量源来购买。喷射背包相当于飞行器，但持续提供动力的时间是有限的，飞行一定距离后需要冷却一段时间才能继续使用，因此玩家在飞行前最好能提前看清楚有无落脚点，否则在某些场所很容易落入万丈深渊。

维修臂

对周围的载具或设施进行自动维修，修理速度比较快，利用好维修臂可以节省不少能量源和时间。

护盾产生器

制造一个巨大的护盾，将护盾范围内的全部设施保护起来，敌人的子弹要想打进来就必须自己冲进护盾把产生器毁掉。

虐杀腐皮　流程攻略

CHAPTER I 重返家园

地点：尘埃星球 十七号矿区

驾驶摩托跟在崔西身后，用路上的杂兵熟悉射击手感，枪械切换。到达矿区后，利用掩体的掩护射击敌人，不要冲进毫无遮挡的区域，场地中有不少油桶可以重创敌人，不过需要注意的是别炸到自己。消灭敌人后建造裂缝萃取器，打爆裂缝取得能源，然后建造补给碉堡，这里建议把补给碉堡建在原本的补给碉堡废墟之上，也就是敌人摩托即将冲来的路口，进入补充一下枪械弹药。换上火箭筒，站在碉堡二楼，敌人出现后用火箭筒猛轰，弹药不够可以立刻跳下一层拿，全灭敌人后走过去收集能量源。



在提示的位置迅速修建城墙，下一批敌人移动速度很快，喜欢迅速冲上来直接攻击设施，用火箭筒要算好提前量。接着把自动炮台修建到城墙上，回补给碉堡里准备继续用火箭筒轰。由于敌人在降落舱落地后不会马上出舱，因此记得稍微等一下再开火。将敌人清理完毕后修建一个喷射飞轮站，乘坐摩托车前往加油站进行查看。

摩托车的动力很足，哪怕爬很陡的坡也不费力，因此直接找一条没有岩石阻挡的路线冲上去就行，落地后直接修建补给碉堡，并在上方修建自动炮台，消灭左侧的敌人。接下来，飞鹰会登场，补充火箭筒的弹药爬上二楼，飞鹰出现后按住R1为锁定目标，等完全瞄准后松开按键，火箭弹会自动追踪打中飞鹰，将飞鹰全部击落即可完成本章。



读者的300期寄语 zhangyang19820207@sina.com：一不小心已经是30多岁的人了，这么多年过去了，游戏在我的生命里已经融合成为了一部分。作为一个从总第13期开始一直跟随UCG走到现在的读者，UCG伴随了我一整个的青春岁月。如果能用一句话来表达，我想说，谢谢你，我的朋友！我们300期不见不散！

CHAPTER 2 运输航线

地点：尘埃星球 低轨道

登上飞鹰，跟着提示的路线飞，连点两下R2尝试加速，再按L2减速，最后按○键降落。连续降落两次后，会发现敌人的飞鹰，加速追过去将其击落。查看下一片区域后，会遭到两架飞鹰的袭击，目前只能用机枪扫射，尽量让敌人处于自己的准星框内好让机体进行锁定。当自己的飞鹰被敌人锁定后，按下R3键发射热焰弹躲开攻击，热焰弹没有准备好的话就快速掉头或者左右翻转，一般前者的效果会好些。拾取群蜂镭射后，马上就会有两架飞鹰对我们展开攻击，按住L1锁定后干掉它们，群



蜂镭射快用尽了就赶紧再去拾取，如果觉得敌人移动得太过迅速的话不要着急，这是因为暂时还没适应飞鹰的飞行导致的，只要追着敌人身后的飞行轨迹，就一定能找到它们，多用快速掉头。搞定这两架飞鹰后，还有最后一批飞鹰登场，尽量追着一个打，好快速扭转不利局面。

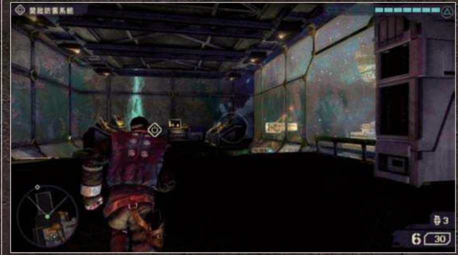
CHAPTER 3 采收季节

地点：尘埃星球 日蚀站

开战后立刻用上一章的打法击落全部飞鹰，降落后按下R3猛踩地面的敌人，不过要注意不能被敌人的降落舱砸到。离开飞鹰之前尽量把飞鹰停到靠近大门那边的位置，然后去大门触发剧情，接着在靠近大门的这一边开始修城墙，先修两个，然后加上一个自动炮台，左边还有裂缝桶可以利用。敌人出现后送手雷过去，持有火箭筒的敌人优先干掉，随意注意能量源的收集状况，够了继续修城墙放炮台（升级一个城门即可），否则超过收集上限的部分就浪费掉了，这样的话还不如直接用补给碉堡砸敌人要来得划算。敌人死亡后会掉落弹药补给，看准机会及时拾取，消灭全部敌人后开启气闸和防御系统。

离开控制室的路上会遭遇敌人，用手雷和左轮配合轻松秒敌，到达开阔区域后又能修东西了，尽量往前走一点修建城墙，再架上一个自动炮台。把萃取器修好后，马上开始在周围修城墙建自动炮台，四周有不少可以架设炮台的地点，等下要出场的敌人会相当多，两处裂缝桶要利用好，只要将防御措施尽快建立起来战斗就不会太困难。飞鹰降落后立刻送出手雷，接着用动能步枪扫，在炮台和手雷的围攻下很快能将其打爆。

剧情过后找空位修建起飞平台，往运输船那边飞，此时是瞄准的好机会，尽量多命中一些敌人，运输船的补给出现后立刻去捡，追踪导弹准确命中敌人的话能给予重创。由于敌人数量较多，躲避和攻击同样重要，消灭全部飞鹰后本章结束。



CHAPTER 4 输送管线

地点：苦痛星球的太空起降机设施

往前走能看到大量敌人，剧情触发后，利用一个废弃的补给碉堡作为掩护，在碉堡的后方建立狙击塔，爬上去拿到LR-3轨道枪后马上跳下来，否则会被狙击手给点死，在低处慢慢将狙击手爆头，远处的敌人都可以用轨道枪搞定，要是有胆敢冲过来的就换左轮或近身攻击弄死。

爬上高台后先收集周围的裂缝桶，再启动裂缝处理器，接着在处理器的左右两边修建城墙和炮台，因为这边的敌人会先登场，此时这里修建城墙的主要目的是为了架炮台，等局势稳定了再补处理器周围的其他城墙。敌人登场后迅速用手雷秒，手持火箭筒的敌人攻击力大。干掉这



批敌人后马上到另一批敌人登场的位置，扔一个城墙出来做掩体，其他炮台就随意了，即使有敌人冲过去也构不成威胁。顶尖战士出现后不用担心，要是手头能量源有多的，直接一个补给碉堡砸死他。接下来马上建造起飞平台，尽可能多的拾取补给，然后用追踪导弹攻击敌人，效率很高，损失不了多少保护目标的耐久就能将空中的飞鹰消灭，空中的空雷可以用机枪扫掉，也可以直接避开。地面的敌人出现后，将武器换成集束炸弹，一次能秒一批片敌人，非常好用。不过发射集束炸弹时不要离地面太近，否则被火箭筒锁定后就没机会躲开了。

空中会出现第二批飞鹰，还是用追踪导弹作为主要武器，将飞鹰全部击落后落地支援同伴，用脚踩就足够了。下一批敌人出现前虽然有很长准备时间，但他们的数量实在太多，位置也很分散，建议任意修几个自动炮台，然后持续待在飞鹰上，顶尖战士可以冲过去直接踩死，等敌人的降落地点不再分散时再补充补给碉堡。剧情过后马上修建护盾产生器，把修建的东西都保护起来，自己也躲进去，接下来要一直撑到敌人撤退，多扔手雷或者躲在补给碉堡里用火箭筒，能量源充足的话可以再修几个炮台。

CHAPTER 5 巴拉德中继站

地点：回音卫星 被遗弃的起降机

落地后立刻往右边跑，利用废弃的建筑物作掩护，等敌人都冲向队友后再跑过去送出手雷，漏网之鱼用近身秒杀。将裂缝萃取器建好，





再去提示的位置修建前哨站，好让队友在前哨站附近降落，修个车库前往下一目标。上车后队友们会自动跑过来填补空位，接近敌人后可以用左摇杆配合×键快速换到自己喜欢的位置，车留给队友去开，如果觉得不好瞄准可以直接弃车。驻守萃取器位置附近的敌人不多，只要将手持火箭筒的优先干掉就可以了。

三座萃取器修建完毕后，马上在最后一座的附近修建一个维修臂，注意维修臂的位置一定要靠近萃取器，这样才能确保在其有效修理范围之内。城墙围个大半就可以，自动炮台是必须的，时间充足的话还可以在路中央埋几个R-Sec诡雷。敌人会乘冲锋车攻过来，不过冲锋车的耐久并不高，有炮台的情况下用动能步枪扫就可以了，如果敌人停在一个位置不动时可以扔手雷过去，随时留意旁边的裂缝桶，重置了就赶紧收下。

坐队友的车到目标地点，路上

读者的300期寄语 幻光河の吻：我是从报亭路过看到有本杂志写着"游戏机"的字样，之后便买了本，从此我就一直与贵刊离不开了，到现在与我走过了有六年多，我会一直买，并支持贵刊。希望在以后的日子里"游戏机实用技术"越办越好，我会一直支持UCG的。

会遭遇敌人的堵截，可以抢过驾驶位撞死他们，也可以选择无视掉，如果车要爆炸了赶紧逃跑。被城门挡住去路后，在道路右边一个烂房子旁边找到热焰枪，拿这个去烧烤大门，把大门烤烂了再继续烤后面的敌人，并在道路的一旁修建前哨站让队友降落。驻守敌人清理完毕后会有数批敌人前来进攻，其中两批从降落舱降落在道路两侧，其余的会从刚才我们拆毁的城门处杀来。建议先在道路中央修建一个补给碉堡，然后立刻收集基地里的裂缝桶，再跑去修建一个城墙与自动炮台的组合，勉强拦住就可以了，有缝隙的话敌人也不会聪明到挤进来，等冲锋车一堆到城门前就用火箭筒或手雷干掉。敌人的降落舱登场后注意观察能发现，有裂缝桶的那边平台上是有油桶的，可以直接点爆把他们炸飞。下一批冲锋车还是从那个方向来，注意去看看自己的炮台是不是已经被摧毁了。飞鹰会带领最后一批敌人登场，如果之前有在补给碉堡上架设好炮台，在密集火力的攻击下，飞鹰根本撑不了多久。

CHAPTER 6 抢劫运输船

地点：边疆星系加油平台

初始位置不远有些零散的敌人，用动能步枪找掩体慢慢打，直接冲的话会很快被敌人给打死，接近平台后找地方放前哨站，队友可以分散敌人的一部分火力。接着需要修建兀鹰站来买喷射背包，离开这个平台前先拿上火箭筒（就在此平台靠近对面平台一侧的边缘），用背包的时候要注意估计飞行距离的燃料消耗，找准了落脚点再起飞，以免因燃料用尽而摔死。炮台从下往上一层层的清理。

敌人降落挺出现后，马上修建起飞平台，乘坐飞鹰冲过去集中全部火力攻击降落艇，以追踪导弹和集束炸弹为主要攻击武器，不过使用后者时注意里降落艇近一些，否则会打不到目标。弹药补给散布在四周，由于时间比较紧迫，拿弹药时最好能加速，瞄准降落艇时则需要减速，否则会耽误时间，捡到空中机雷可以马上放掉。

回到地面敌人即将登场的位置，把裂缝桶收集一下，修两个城墙，一个自动炮台，一个电浆炮台。敌人的降落艇出现后飞鹰无需起飞，直接换上群蜂镭射快速解决降落艇，再修一个电浆炮台后起飞打飞鹰，撑过飞鹰集中登场的时刻局势就会变得好起来，最后落地把漏网的地面部队解决。乘坐飞鹰飞到下一处平台，在斜坡前修城墙与自动炮台，另外左侧的地面可以直接放自动炮台下去，如果飞鹰受损了可以停在维修臂旁边修一下，用同样的方法摧毁降落舱，干掉地面的敌人，有喷射背包的优先解决，能量源够了就围着维修臂放电浆炮台，顶尖战士出现后驾驶飞鹰走过去等着，他们一出来就狂踩。大量飞鹰出现后别忙着起飞，让电浆炮台先削弱它们的耐久和数量，然后再起飞击落剩下的。一段时间之后会发生剧情，接着立刻起飞，全速冲向脱出点。



CHAPTER 7 深渊提炼厂

地点：苦痛星球干涸井设施

清理掉面前的敌人，坐上冲锋车，沿着道路一直走，这里建议不要把车给队友开，想知道原因的话……试试看就知道了。路上的敌人不用管，挡路的直接撞死。到达敌人基地后，先打死面前那个用轨道枪的敌人，然后在右侧修个补给碉堡，趁着弹药充足用火箭筒一阵狂轰，对方的自动炮台提前打掉，能量源多的话可以再修个狙击塔或前哨站，前方的顶尖战士直接点死。



遭遇飞鹰后可以弄个电浆炮台（位置往前放一点），如果有队友当炮灰的话就更容易了。

调查目标地面，等卡特准备炸弹，在距离敌人降落点稍远的位置来个补给碉堡，放两个自动炮台，敌人登场后之前修的电浆炮台也能发挥作用。这些敌人有喷射背包和热焰枪，可以躲在碉堡里面打。放好裂缝炸弹，在稍微高点的平台再修个电浆炮台，接着就躲在碉堡里安心打敌人，一旦发现炸弹的耐久掉得不正常，就赶紧出来找问题，一般来说肯定是建筑物顶部的敌人在使坏。倒数计时开始后记得看时间，快到十秒的时候就赶紧离开红色的区域否则会被炸死。

下井后会发生剧情，然后被大量敌人追击，这里只要一边后退一边开枪就行了，全灭敌人后去监狱救人。脱出的时候要用到喷射背包，由于酸水会不断上升，而后面还需要等待一阵，因此要抓紧时间，另外还需要注意背包的燃料，如果燃料不足以飞抵下一个平台就不要盲目起飞，到达上层时还会有敌人干扰，用轨道枪快速解决掉，最后从中央的洞口飞出。

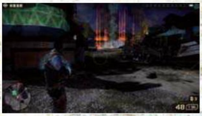
CHAPTER 8 灰烬

地点：尘埃星球 白沙镇

落地后找左边的掩体，一路推进，不要冲得太快，把敌人打完再往前走。崔西挂掉后，在前方建一个补给碉堡再搭配个自动炮台，站在里面用火箭筒轰敌人，这个碉堡在稍后还用得到。剧情过后先把裂缝桶收了，然后前往目标建筑，清光敌人后上二楼。坦克出现后不用紧张，躲起来用火箭筒搞定即可，在有掩体的情况下，单个坦克构不成威胁。返回杂货店，在刚才的碉堡上继续建炮台，杀死全部敌人后去酒吧。

接着敌人的攻势会很猛烈，之前修的碉堡可以继续抵挡从降落舱下来的敌人，坦克来的那边修一个城墙和电浆炮台，冲锋车来的方向也是一样，能量源不够就打裂缝桶，准备时间还是很充足的，第一批降落的敌人是来送能量的，用火箭筒轰杀。冲锋车那边需要亲自去处理，因为有敌人会躲进远处的房子里，将他们杀死后敌人基本就全灭了。接着会出现三辆敌方坦克用远程炮攻击，修个坦克制造厂开坦克过去，挡路的己方城墙升级为城门即可。与其他坦克开战前先把自己的掩体找好，两枚导弹发射完后就赶紧躲一下，免得被对方打中，路上来干扰的冲锋车还是处理掉的好，免得麻烦，耐久不够了就在旁边修个维修臂。

回到酒吧附近，在飞鹰来的方向修一个电浆炮台和一个补给碉堡（之前的肯定被坦克打掉了），去二楼用火箭筒打飞鹰，全部击落后回碉堡内拿子弹，看准时机扔出手雷能秒一片刚降落的敌人。攻过来的坦克只有一辆，用火箭筒干掉后迅速返回，用剩下的能量源随便乱修自动炮台，然后坐上之前用过的坦克，调整角度准备打顶尖战士，如果不出意外，他们会先摧毁炮台，所以留给我们的攻击时间是完全足够的。



读者的300期寄语 zhaohan19840828@sina.com：我是从 1991 年开始进入游戏的世界，从 1999 年开始购买阅读 UCG 至今已经超过 13 个年头，沉甸甸的 297 本书见证了我对杂志的热爱和对游戏的热爱。游戏机实用技术 300 期生日快乐，我会永远陪伴你到永远，我相信永恒。

CHAPTER 9 瑟夫

地点：亡命之徒的藏身处



起飞后迅速收集各种弹药，由于需要攻击的降落艇很多而且都比较耐打，因此此战的弹药补给是出得非常快的。先用集束炸弹把没有护盾那边的降落艇都毁掉，如果被敌人的飞鹰打得够呛就立刻去拾取红色的修复道具。移动到敌人护盾附近时发生剧情，接着去拿鱼雷，好好瞄准，一发能给敌人的设施带来毁灭性的打击，将剩下的降落艇打完后有巨大战舰登场。先全力躲避炮台的攻击，顺手收集弹药，等卡特分析完毕就可以对目标展开攻击了，电浆炮台的攻击距离有限，被盯上的话必须赶紧逃离，硬拼的话很快就会没命。用机枪扫电浆炮台是相对来说最有效率的，只不过由于攻击力较低的问题，摧毁全部炮台可能需要一定的时间，耐久不够了就去捡修复道具，进入数个炮台的射程就拼命逃，任何冲动的行为都会导致功亏一篑。

在目标地点降落，不要马上修电浆炮台，因为一旦修建后敌人会立刻出现，附近有两处裂缝桶补给，利用它们把系统的防御措施给修建起来。这里笔者修建了前哨站，然后在平台正中央修建了补给碉堡，上面放一个自动炮台，稍后击杀敌人的能量源可以再修自动炮台，但是这次就不要再放碉堡上了，以免等下全部完蛋。捡起平台上提供的焊接枪和诡雷，把三个诡雷分散埋在靠近战舰的平台外侧，等诡雷补给重新出现后再捡起来留着等下用。准备就绪，在提示位置修建电浆炮台，装备喷射背包的敌人出现后，先把他们用步枪打下来，然后找出手持火箭筒的敌人将其杀死，有机会的时候用焊接枪修理电浆炮台。飞鹰出现后立刻躲进碉堡，用火箭筒加手雷打，成功后修起飞平台起飞。拿到鱼雷后不要忙着发射，先去把空中的弹药捡一下，把鱼雷打进战舰核心后还有一批飞鹰会登场。

将飞鹰击败后，要去战舰的另一侧修建电浆炮台，采取与刚才相似的策略，这一片区域有三处裂缝桶补充。常规设备还是那些，前哨站还是要修，碉堡旁最好能配一个维修臂，刚才带在身上的诡雷埋在电浆炮台的左侧，右侧的路用一个城墙就能拦住。使用喷射背包的敌人出现后会集中在一起，如果手雷扔得准，可以秒掉一大半，右边的顶尖战士用火箭筒搞定。多个顶尖战士出现后，躲进碉堡，对着外面狂轰烂炸，撑到电浆炮台把目标摧毁即可。再次修建起飞平台，用鱼雷打坏战舰的核心。



CHAPTER 10 源头

地点：瑟夫 坠落点



路上的弹药补给不要浪费，与敌人遭遇后先找掩体再开枪，注意每个敌人的行动，被包抄的话会比较危险，掩体太矮就赶紧蹲下。捡到轨道枪后，远处的敌人全部点死再跳下去，稍后遇到的两个顶尖战士也用轨道枪远距离杀死。与罗根的战斗比较简单，找个掩体集中火力攻击他，他消失的时候主角会失去行动力，并在恢复行动力后损失生命值，因此只要能够自由行动就立刻先找掩体，再找罗根的位置，反复几次后准备进入最终 BOSS 战。

一开始卡特会扔个电浆炮台下来帮忙打，用枪直接攻击 BOSS 能增加能量源，在空旷地再修建两个电浆炮台，一个前哨站，相互之间距离最好能远点，然后专心回避 BOSS 的攻击，落点是有提示框的，范围虽然广，但并非全屏，只要全速跑开是完全可以躲的，就这样一直打到 BOSS 消失。去 BOSS 刚才所在的地方修建裂缝萃取器，随后登场的杂兵注意力基本都集中在萃取器上，拿起工会散弹枪一枪一个，另外此时最好修个补给碉堡，主要是为了拿里面的火箭筒。BOSS 变身飞上天后，修建起飞平台，坐上飞鹰后不要起飞，直接站在原地用群蜂镭射瞄准了打，子弹用完后先下来修个电浆炮台，此时队友会把刚才的飞鹰拿走，再买一架飞鹰，继续站在原地把群蜂镭射打完。然后起飞去拾取弹药，把带追踪效果的导弹都捡到满，再回到之前与 BOSS 战斗的场地，站在地上攻击，直到把它打下来。此战如果与 BOSS 进行空战是可以的，但是由于 BOSS 比较灵活，而且飞鹰很容易被其带追踪效果的攻击秒杀，因此还是站在地上安全，瞄准更简单，周围还有电浆炮台的辅助。击落 BOSS 再放一个裂缝萃取器，杀死全部杂兵。

第三形态的 BOSS 破坏力比第一形态要大很多，设施基本都完蛋了，这个时候火箭筒就派上了用场，攻击 BOSS 基本就指望它了，要是之前忘了修补给碉堡，只能一边吸引 BOSS 的注意力一边放碉堡，不然碉堡一出来就会被 BOSS 给打掉。右边的大岩石背后有两个弹药补给，那个是会不停地刷的，注意拾取。杂兵会不断追着主角跑，手雷扔得准还是一秒一大片，但毕竟他们是打不完的，所以要一直保持移动。如果被 BOSS 的冲击波打中并不算太痛，但主角失去行动力的几秒钟会被杂兵围殴，拼尽全力跳出来赶紧跑，否则很有可能被冲击波再打中第二下，突围的时候一定不要扔手雷，那样会把自己炸死。能量源多的时候，可以尝试在两侧的位置修建电浆炮台，只要能多吸引一下 BOSS 的注意力，炮台就不会那么快被毁。BOSS 再度倒下后，上前去修最后一个裂缝萃取器。



读者的300期寄语 奇葩君乃油炒饭：还记得当年购入第一本 UCG 的情景：偶然经过学校周边的书店，突然发现书丛中闪耀着一簇光芒——哦不！好闪！真的好闪！ 我用手挡住射入晶状体的光辉，小心翼翼地接近……最后轻轻地提起最上面的一本，这就是在下买的第一本 UCG，Tot.187・188。

裂缝能源争夺战

多人模式介绍

基本规则

多人模式的战斗以房间为单位进行，玩家可以修建的设施和具体规则细节都由创建房间的房主来选择。由于地图大小不一，不同模式的分数积累方式和过程也不同，为了避免战斗无休止的进行下去，每个房间的战斗都要受到两个条件的约束，一个是分数上限，一个是时间上限，任何一个条件到达上限，比赛就会结束。



殊死战＆团队殊死战

殊死战与团队殊死战就是大家熟悉的死亡竞赛，即 Deathmatch 和 Team Deathmatch。前者为个人战（空战），房间里其他人全是敌人，每位玩家的表现会在比赛的最后进行排名；后者为组队战，总杀敌数更高的队伍获胜。

争夺领土

相当于区域占领模式，两方的玩家一开始都只能在自己的总部重生，接下来要去占领其余的几片中立区域，占领的方式为持续保持在中立区域核心地带周围，进度槽满后就算成功。占领成功后，系统会自动空投一个裂缝萃取器下来，己方队员也可以在这片区域内重生，自己这一队的分数也会逐步累积。与总部的萃取器不同，中立区域的萃取器是可以被摧毁的，如此一来这片区域会再度恢复为中立状态。



抢旗

抢旗模式中，玩家要不惜一切代价保护自己的旗帜，同时想办法将对方的旗帜夺回己方总部，如果抢到旗帜后还未回到己方总部就被敌人杀死，那么旗帜会掉落在玩家死亡的地点，敌人只需站在旗帜上一段时间就能无视距离将旗帜传回总部。

关于技能

多人模式中，玩家可以选择一个技能来进行装备。装备技能的方法是在进入游戏房间后，按下 START 键进入菜单，选择“技能”选项进行设置。不过，这些技能并不是随意选用的，要想装备上去必须满足两个条件。第一是手头要有足够的技能点，技能点通过升级来获得。第二则是要满足该技能的解锁条件，例如“在同一场战斗中徒手拆除三个自动炮台”。



能源卫士勋章陈列室

奖杯列表

奖杯名称	奖杯要求	杯种
准备就绪	在故事模式中第一次建造设施。	铜杯
返回家园	完成第一章：重返家园。	铜杯
运输航线	完成第二章：运输航线。	铜杯
人类 vs. 机器	在“采收季节”中击败地面状态的飞鹰。	铜杯
采收季节	完成第三章：采收季节。	铜杯
大而无当	击败“输送管线”中的顶尖战士。	铜杯
输送管线	完成第四章：输送管线。	铜杯
巴拉德中继站	完成第五章：巴拉德中继站。	铜杯
抢劫运输船	完成第六章：抢劫运输船。	铜杯
不请自来	引爆“深渊提炼厂”中的裂缝炸弹。	铜杯
深渊提炼厂	完成第七章：深渊提炼厂。	铜杯
灰烬	完成第八章：灰烬。	铜杯
瑟夫	完成第九章：瑟夫。	铜杯
家庭团圆	在“源头”中与罗根面对面。	铜杯
源头	完成第十章：源头。	铜杯
安息吧，罗根	以普通难度完成游戏。	铜杯
边疆救星	以困难难度完成游戏。	银杯
只是刚开始……	以佣兵难度完成游戏。	金杯
帽子戏法	使用R-Sec诡雷摧毁一台满载的疣猪冲锋车。	铜杯
破坏分子	使用焊接枪摧毁一台敌方载具。	铜杯
长程炸弹	用手雷炸死一名两百英尺以外的敌人。	铜杯
猎鹰之眼	使用公牛重装坦克击落一架飞行中的飞鹰。	铜杯
炮台小尖兵	使用疣猪冲锋车的机枪炮台击落一架飞行中的飞鹰。	铜杯
肉派！	使用空投的建筑压死一名敌人。	铜杯
工程意外	用维修臂杀死一名敌人。	铜杯
功夫小子	以近身攻击杀死一名敌人。	铜杯
没系安全带？	将疣猪冲锋车的驾驶、副驾驶或机枪手射出车外。	铜杯
死亡之眼	使用LR-3轨道枪杀死一名两千五百英尺外的敌人。	铜杯
高处不胜寒	将地面状态的飞鹰驾驶员射出驾驶舱。	铜杯
反将一军	用敌人自己的R-Sec诡雷杀死对方。	铜杯
恼人的苍蝇	驾驶飞鹰撞死一名使用兀鹰喷射背包飞行的敌人。	铜杯
采矿工新手	完成任意一场协力模式。	铜杯

奖杯名称	奖杯要求	杯种
丰收季节	一次不死完成任意一场协力模式。	银杯
采矿工人老将	完成五十场协力模式。	银杯
第一滴血	在多人模式中杀死第一名敌人。	铜杯
建造与战斗	在多人模式中建造第一个设施。	铜杯
好奇宝宝	在一场多人游戏中建造全部允许建造的设施。	铜杯
房地产大亨	在多人模式中建造一百个设施。	银杯
明日之星	取得一场多人模式的胜利。	铜杯
团队殊死战新手	取得一场团队殊死战模式的胜利。	铜杯
抢旗新手	取得一场抢旗模式的胜利。	铜杯
争夺领土新手	取得一场争夺领土模式的胜利。	铜杯
团队领袖	以第一名并且零死亡的成绩完成一场团队殊死战。	银杯
孤狼	以第一名并且零死亡的成绩完成一场殊死战。	银杯
征服者	取得一百场多人模式的胜利。	银杯
团队殊死战大师	取得一百场团队殊死战模式的胜利。	银杯
抢旗大师	取得一百场抢旗模式的胜利。	银杯
争夺领土大师	取得一百场争夺领土模式的胜利。	银杯
亡命之徒	在多人模式中杀死一千名玩家。	银杯
Starhawk大师	获得其他全部奖杯。	白金



73139.blog.163.com

读者的300期寄语 童虎：在贵刊 300 期即将到来之际，祝贺各位小编及杂志一心一意，生化危机。两全其美，最终幻想。三阳开泰，格斗之王。四海一家，格兰蒂亚。五谷丰登，武装雄狮。十全十美，使命召唤。百炼成钢，实况足球。千古绝唱，火焰纹章。万里鹏翼，未知海域。



TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

幽灵行动 未来战士	Ubisoft	动作射击
多机种 Ghost Recon: Future Soldier		美版
2012年5月22日	1~12人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：18岁以上

只要你是一个军事迷，就绝对不应该错过这款《幽灵行动 未来战士》。各种既真实又虚幻的武器装备和战斗程序足以让每一个军迷大呼过瘾。这里要特别赞一下本作的各种武器装备设定，都是在目前主流的武器装备基础上经过合理而科学的加工设计而成，让人感觉近未来的武器装备就应该是这个样子。

最后提醒一下玩家，本作对战术思考能力有一定要求，我们不一定要每时每刻扮演战场上的终结者，有时候辅助队友也能获得不错的效果。

文 金馆长 美编 NINA

操作列表

X360	PS3	效果
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角移动，点击为进入第一人称视点，开启装备箱之后可以选择装备
X	□	更换弹夹、长按为捡拾武器以及开启补给箱、贴近敌人时为肉搏/暗杀
Y	△	更换武器
B	○	蹲伏，长按为匍匐
A	×	贴掩体、UAV模式下切换视线种类、长按为冲刺
方向键下	方向键下	开启特殊显示仪器
方向键上	方向键上	使用枪械特殊装备（如榴弹等）
方向键左右	方向键左右	切换当前装备
LB	L2	使用当前装备
RB	R2	标记，长按为直接发动同时射击
LT	L1	瞄准
RT	R1	射击
BACK	SLELCT	开启战术地图
START	START	开启菜单

幽灵小队战术守则

关于同时射击的必要性以及实施细则

UAV的使用以及标记敌人的方法

在战场中我们要做到随时对敌人的动向了如指掌——尤其是对于大部分时候需要深入敌后的幽灵小队来说。当然，如果让我们的士兵单单用肉眼去观察敌人位置显然是危险而不准确的，我们的科研部门将会带给大家一个礼物：便携式 UAV——Drone。

Drone 属于默认装备，不需要在装备界面手动装备到身上，这玩意泛用性很好，可以在任何恶劣天气以及糟糕环境下使用，不过在某



©2001 – 2008 Ubisoft Entertainment

更多 访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 北京 天天：UCG在我心中已不只是一本普通的杂志，更是一种对TVGAME的热忱，一种难以割舍的情怀。

些特殊地点，比如敌人电磁波干扰的环境下不能使用，另外这东西的操控是有范围的，飞太远了可就回不来了。

Drone的操作方法有点类似一般的飞机，不明白的士兵可以看画面左右侧的按键提示，Drone可以侦测到一定范围内的敌人，他们在监测画面上以黄点显示，在进入交战区域后先使用Drone侦察敌情是非常必要的。另外Drone虽然自带偏光迷彩，但是也会被敌人发现，在一些我们不能被敌人发现的地方一定记得侦查完了之后长按LB/L2将其收回。如果Drone被人发现他们可能会攻击Drone，它很脆弱，被打坏之后需要一定时间的自我修复后才能再次使用。

当然，除了通过和Drone同步观察敌人位置，我们还以按RB/R2标记敌人位置，被标记的敌人即使我们退出UAV模式也能观察到他的位置，更美妙的是我们还能观察到他的一举一动，比如他蹲在了掩体后面或者正在解手……等等。

另外，不通过Drone也可以标记，把准星对准这名敌人之后就可以按RB/R2进行标记。在被敌人重火力压制的时候可以飞速探头标记敌人，然后队友会优先解决这个敌人缓解你的压力。另外记得，放出Drone的时候你本人并不是无敌的，而且很大程度上来讲无异于活靶子，所以尽量躲远点用这个东西。

当然，不要以为标记的作用只有这么点，标记最重要的作用是发动同时射击。

同时射击技术描述



作为一支深入敌人腹地的部队，我们经常需要在敌人优势兵力间穿插，有时候我们需要在不引起敌人注意的情况下干掉敌人。而直接发动攻击很容易被周围的敌人看出蹊跷，而敌人站位稍一分散我们就很难在他们报警之前全部灭杀。所以我们需要利用四人小队每人锁定一人的办法同时搞定一个区域内的多名敌人。

首先我们要对敌人进行标记，我们一次最多可以标记四个敌人，然后我们的队友就会跑到合适的位置瞄准其中一个敌人，这个敌人所代表的符号会变成蓝色。当然，如果此人位置实在尴尬的话队友会告诉你他没法打到这个敌人，此人代表符号上会出现一个红叉。我们一共有四个人，如果标记了四个敌人的话还有一个需要我们手动瞄准，用准星对准我们手动消灭的敌人几秒后就会进入瞄准状态，而画面上方的蓝色标记槽也会显示“Ready”字样。只要我们一开枪，那其他队友就会立刻开枪干掉他们刚才瞄准的敌人。当然，如果需要标记的敌人少于四个而其他队友已经瞄准了敌人的情况下，也可以直接长按RB/R2命令他们发动攻击，我们自己不需要开枪。

这里还有一些同时射击的小技巧：

1. 完成一次有你自己参与的同时射击后，画面会出现慢镜头的效果，这时候把可以继续瞄准射击旁边刚才没有被标记的敌人，有时候有四个以上敌人聚集在一起的时候可以用这种方法一次群杀。

2. 同伴进行同时射击的时候绝对是一击必杀，反而是你自己有可能失误，所以我们自己要瞄准距离最近最容易瞄准的敌人，如果这个人已经被队友瞄准了他就会换一个对象，这样能最大程度上减少失误的可能，另外一点就是自己射击的时候最好多开几枪保证打死。

关于武器与装备的说明

武器性能以及使用方法



我们在任务中可以携带两把武器一主一副，主武器有如下几种类型：

ASSAULT（突击步枪）：性能中规中矩，属于比较稳定的武器，在大部分任务中都能有出色的表现。

LMG（单兵轻机枪）：威力大射速快而且能贯穿大部分掩体，但是后坐力很大，而且上弹时间超长，使用这种武器最好的方法是进行短点射，瞄准目标身体最大部分进行射击。

SNIPER（狙击步枪）：这种武器想来不用介绍了……值得注意的是本作需要按右摇杆开镜，直接按LT的话是直接瞄准。

SHOTGUN（霰弹枪）：中近距离的利器，本作的霰弹枪多半是连发的机械霰弹枪。

PDR（单兵自卫武器）：近距离护身武器，感觉作为主武器使用的话用处不大，但是狙击手们可以配一把当副武器用。

而副武器则包括如下几种：

SMG（冲锋枪）：近距离歼敌以及火力压制用，射速很快。

SHOTGUN（霰弹枪）：同上

SIDEARM（自卫武器）：各种手枪，意义不大。

武器可以进行部件更换，部件需要根据流程和完成战斗的状况来解锁。

辅助型装备的性能描述

辅助装备性能分析如下：

SENSOR（监视器）：前期最实用的侦察装备，一定范围内的敌人都会暴露在你面前，后期实用程度有所下降，但还是可以带一个防备遭遇战用。

FLASHBANG（闪光弹）：用处不大，只在有些抢时间的场合有用，注意扔出这玩意之后自己一定要躲好。

INVENDIARY（燃烧弹）：填充了铝热剂的燃烧弹，燃料还能在爆炸后原地燃烧一段时间，敌人（和自己）碰上照样会受伤。

SMOKEGRENADE(烟雾弹)：最大的作用是掩护自己找掩体躲着。

EMP GRENADE（电浆手雷）：我们自己用的话用处不大，因为不是所有敌人都像我们一样高科技装备武装到牙齿。但是敌人用就很烦了，被炸到之后看不到自己的弹药等等信息，不能使用UAV，连受伤程度都不好判断，所以中了之后就要安心躲好等待效果时间到。

FRAG（碎片手雷）：标准的杀伤手雷，但是用处并不是很大，因为我们有更强的燃烧弹可以选择。

无论是武器还是辅助道具，都有数量限制，不过我们可以在关卡中找到补给箱，就是那种蓝色上面有子弹标志的箱子，而那种有手枪标志的蓝色箱子可以让我们更换武器。关卡中不建议拿敌人的武器用，因为他们大多数不会在自己的枪上加装消音器，需要潜入的环节你可就爽了……



读者的300期寄语 长春 流云：恩，作为一个学生看了四五年的UCG，在此祝愿UCG越办越好，希望以后UCG也能伴随着我大学毕业，伴随着我生儿育女，伴随着我慢慢的步入中年，一直伴随着我直到永远。

73139.blog.163.com

潜行应用技巧以及相关注意事项



为了给各位需要在敌后行动的幽灵提供躲避敌人的方法，我们特提供了特殊装备：偏光迷彩。

偏光迷彩的发动方式很简单，蹲下来待一会儿就会自动发动，之后你会发现你似乎变成了透明的，敌人不仔细看是看不出来的。当然如果敌人一直盯着你看还是能看出端倪的，然后他们会进入一种警觉状态，如果你一直不采取别的行动的话最后他就会发现你。

而躲避敌人的方法也很简单，如果敌人离得比较远的话直接长按B/○键往地下一趴他就看不到你了，马上躲在掩体后面也有同样的效果，不过如果敌人离的很近……离的很近你还等什么，直接干掉他就完了。

在前行中接近敌人可以按X/□键进行暗杀，不过由于我们没有搬运尸体的能力，最好确定敌人死在一个不容易发现的地方。

其他战斗技巧汇总

1. 游戏中几乎所有的掩体都可以打坏——不只是我们可以运用这种方式打击敌人，敌人也可以这么打击我们。所以随时更换掩体还是比较必要的，用右摇杆对准另外的掩体之后该掩体前会出现一个蓝色圆圈，直接按住A/× 键就可以闷头直接冲过去(不需要推方向键)。

2. 在承受过多攻击之后我们会倒下，同时画面出现倒计时槽，那一圈走完我们就彻底挂了，好在本作队友救同伴的积极性不错，另外倒地状态下收到任何轻微攻击都会直接死亡(包括闪光弹的爆炸)，所以一定要爬到安全的地方再等待队友施救。队友也有可能倒下，我们最好第一时间去救。高难度下我方任何一个成员倒下都可能导致崩盘。

3. 关卡开始前的介绍画面中我们可以调整装备，不过最好不要调整装备类型，因为这些武器和辅助装备都是根据当前关卡的特性进行配置的。实在不满意可以在关卡里面找装备箱进行更换。

4. 每个关卡都有对应的挑战任务，可以在任务目标画面查看，多完成这些任务可以帮你解开更多的武器配件。

5. 肉搏攻击的威力很高，基本上是一击必杀的，面对那些顶着你的火力绕掩体打你的敌人可以连点按键，这样他一出现在你的身边就会被一个近战 CQC 撂倒。

6. 关卡通过后会有评分，根据你本关表现来的，与挑战相关。



最高难度Elite通关心得



其实本作最高难度比相当于中等难度的 Veteran 难度并没有高到哪里去。因为本作强调战术合作，所以敌人的火力并不经常集中在我们身上，我们也不用每次都和敌人硬拼，甚至很多时候正式开战已经是“我强敌弱”的状态了。通过 Veteran 难度解锁几把好枪之后打起来更加简单。

本难度最大的难点在于如果被敌人打死基本上队友是救不了你的。所以我们绝对不能干那种吸引火力的事情，比如站起来端着重机枪扫射等等，虽然本作的掩体很容易被打坏，但是在我们的掩体被打坏之前队友会很聪明地把火力吸引开来，我们可以趴一会等火力完全从我们这里脱离开之后探头歼灭敌人，敌人防御力比之前的难度并无提高。每次探头即使只歼灭一个敌人也会让你的压力减小很多。另外记得高处敌人的攻击基本无视掩体，能干掉最好先干掉。

另外记得多利用 UAV 等各种装备，敌人从看到 UAV 到完全警觉需要一段时间，只要迅速飞离敌人的视野就可以保证安全，即使不打算利用同时射击搞定敌人也可以把几个位置尴尬的敌人标记出来方便观察，这样就不会被敌人偷袭。激烈的战斗中有时候我们会被压在掩体后面动不了，这时候直接扔 UAV 上去标记几个敌人就能让队友发动攻击，UAV 被打坏后的修理时间很短，这种战术可谓毫无成本。而各种手雷中数燃烧弹最为实用，除了直接攻击敌人之外还可以做封路之用。由于关卡中随处可见补给箱，不必太珍惜消耗型装备。

最后值得注意的是一定要利用好偏光迷彩，由于我们有绝对无敌的趴地大法，所以基本上偏光迷彩就意味着完全隐形(除非爬到人家脚底下)。除了某些完全不能被发现的场合之外，都可以放心大胆使用偷袭的方法进行战斗。比如先标记四个敌人，暗杀一个，同时射击干掉四个，趁周围敌人还在慌张的时候把弹雨泼洒过去，就可以大幅削减敌人的有生力量。

流程攻略

Mission 0

开始的驾车部分真实感十足，可惜你会在两分钟后知道驾车的并不是我们的主角们……进入狙击视点后画面上会出现提示，这一枪还是要我们自己来开的。

下来之后和敌人遭遇，由于我军刚才投掷了烟雾弹，所以这里强制进入红外显示仪模式，在这个模式下敌人会呈现出很扎眼的红色，而这时的敌人几乎就是瞎子，轻松愉快地消灭他们吧。

车内搜索视点很有真实感(总部通过与我们的监视设备同步调查车内场景，这也是美军的“未来战略”之一)，结果我们中了敌人的埋伏，小队全军覆没……

读者的300期寄语

倪旭龙：时光飞逝，一晃五年的大学生活即将结束。这五年有哭有笑，有开心有苦恼。杂志一直都陪我度过，闲暇之余靠在床头细细体味阅读的乐趣。虽然已无法回到小时候天天游戏的时光，但购买杂志已然成为一种生活习惯。

更多 访问：73139.blog163.com

Mission 01 南美洲 玻利维亚

由于我们之前派出的部队全军覆没，所以总部不得已派出了最精锐的“幽灵”部队。在飞机上，幽灵队长通过PDA逐步确认了各个作战环节（画面上都有相关按键提示）。最后一步是调整装备，之后可以按X/□键进入任务。

行动正式开始后一路沿指示前进，蹲在掩体后面不要动，按LB/L2键扔出感应监视器。可以让这一区域的敌人无所遁形，这里的所有掩体都是可以射穿的，因此消灭这群敌人的速度会很快。

继续前进的途中会发现弹药补给箱，有需要的可以在这里拿一点。来到楼顶之后根据提示往楼下扔一个感应监视器，之后出现剧情。我们需要在保护楼下那个胖子的同时消灭场景中的所有敌人，小心对面楼顶出现的那些敌兵即可，还是让他们死在脆弱的掩体后面吧。

我们的直升机被RPG赶走之后我们需要继续保护那个胖子，先扔感应监视器把敌人的位置标记出来，战斗的难度就会大大降低。剧情结束后会有敌人的装甲车赶到，消灭车上的重机枪手就可以了。

从梯子爬上去，来到目标地点扔感应器之后站到门边，按提示一脚踹开大门，消灭掉右手边的三个敌人（左边那个会被队友干掉）。出门后先扔监视器然后消灭埋伏的敌人，接下来会被敌人的重机枪压制在街口，利用按住A/×键的掩体移动快速接近目标，然后从右手边的楼梯上去消灭重机枪手。

接下来马上往右边扔一个监视器，然后躲在掩体后面慢慢料理敌人，千万不要冒进，否则很容易在敌人的夹攻下被打成重伤。消灭掉初期的敌人后对面二楼还会出现增援，可以先下手为强干掉。接下来一段时间没有敌人出现，正好可以节省监视器。

前进过程中受到敌人火箭筒的攻击，冲出去利用街中间的汽车做掩体消灭掉近处的枪手，然后利用



火箭筒手攻击的间隙消灭掉他们。继续前进，在武器箱中拿取里面那个带消音器的武器（当然里面只有这一把武器……）。下面一段是潜入环节，我们需要在限定时间内来到目的地。跟着队友从场景右侧顺着掩体跑过去，一旦发现画面上出现被发现的标记就在掩体后面躲一躲，暗杀掉沿途的敌人。来到目标地点，趴在窗户外面等待命令，看到画面提示就按键一个破窗进去消灭正在拷问目标人物的敌人。这里如果杀掉所有敌人可以完成一个挑战，建议先消灭进门左手边高塔上的敌人之后再干掉下面院子里的那群敌人。

接下来我们需要带着目标任务跑路，这段时间行动是自动的，我们要做的就是消灭出现的敌人，第一批敌人包括车上下来的两个和远处跑出来的一个。之后我们需要趴在地上消灭敌人，最右边被车挡住的敌人打不到，消灭正面二楼出现的那些就可以了。后面的一段路程还是轨道射击，自动前进来到目标地点后本任务结束。

Mission 02 赞比亚

一枪秒掉那个流氓之后继续前进，蹲着走几步就能启动偏光迷彩。这里任何战斗行为都会暴露自己，所以不要理睬那些欺负村民的士兵径直向目标地点前进。遭遇敌人车队的时候趴在岩石后面即可。跟着队友迂回来到目标地点重新会合。

之后进行同时射击的教学，关于如何操作请见系统部分。之后被汽车载入营地，在营地中我们不能被发现，不过利用同时射击清除沿途的敌人可谓易如反掌。来到目的地之后我们要跟踪目标人物。这里由于有偏光迷彩护身所以毫无难度，一段剧情后干掉这个军火贩子，之后就是和敌人的正面交锋，记得先扔监视器就没什么难度了。一路杀光所有敌人后来到目标地点。

之后的再次进入潜入环节，先不用管路上两个巡逻兵，直接来到路对面躲在掩体后面，右手边卡车旁的敌人可以先干掉以免后患。然后狙掉远处哨塔上的敌人，利用同时射击干掉两座仓库中间的两个敌人后进入靠右手边的仓库干掉里面那个巡逻兵。之后通向目标地点的道路就畅通无阻了。

来到目标地点后我们要……呃……把敌人的飞机打下来，对着引擎狂射即可，大约一梭子子弹就能干掉这架飞机，消灭所有敌人后来到新的目标地点回收黑匣子，路上会遇到敌人的车辆，消灭掉车上下来的敌人后还会遭遇沙尘暴，没办法，按方向键下开启夜视吧。

一路小心前进，看到敌人的车辆之后就等他们过去再走。进入营地区之后利用同时射击消灭车上下来的敌人，这里敌人视野很差，几乎看不见尸体，所以不用担心暴露。

杀出营地后视线好转，目标地点旁边有六个敌人，三个在汽车旁边，三个在右边的篝火那里，同时射击解决四个然后利用画面拖慢的那段时间消灭另外两个即可。

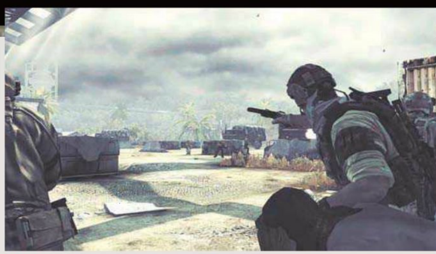
之后我们要防守一段时间，进行完关于标记射击的教学之后进入战斗。找个掩体躲好慢慢打就行，记得优先解决掉敌车上使用重机枪的敌人。等我方直升飞机赶到之后任务结束。

Mission 03 尼日利亚

上来之后扔出UAV侦察一下房间里的情况。之后从房间右侧绕过去站在门边，踹开大门之后进去杀掉敌人。之后就是一路消灭敌人往前冲，不确定前面情况的话可以扔UAV，监视器还是能省则省吧。

利用UAV标记并消灭面前的三名敌人后继续前进。来到敌人基地前，我们的任务是清扫干净这里，想暗杀进去是不太可能的，最好先在基地前的桥上的装备箱里挑选一些精度比较好的武器，之后利用UAV标记基地最里面上部的重机枪手（注意控制UAV飞高些）。命令队友消灭敌人后迅速更换连射武器干掉基地最前面那几个正在踢球的家伙。之后就是利用掩体慢慢消灭顽抗的敌人了。

进入基地之后救出人质，之后进入轨道射击环节，只需要消灭正面出现的敌人就好，两旁的敌人交



给队友解决即可。最后用右摇杆控制空中力量干掉敌人的直升机。

接下来护送人质的一段路程都没有敌人，一路把人质送到飞机上。之后从下水道钻出来来到村庄里，这里建议按方向键下开启夜视，可以很方

更多，访问：73139.blog.163.com

便地消灭掉巡逻的敌人，这里最好杀掉所有敌人方便你的队友跟上你，否则他们会愣在原地不动。出村之后面前有个空场，里面有大批敌人。先暗杀掉空场前的两个巡逻兵，然后就可以先来一个四人同时开枪，然后正面开打，敌人会出现增援，不过数量不多所以压力不大。这里也可以一路暗杀，不过难度极大，而且一旦失手很可能导致一些无法挽回的局面。

消灭敌人后进入庭院内部，一系列美军标准战术动作演示之后来到二楼，这里不用管楼下正在进行的暴力事件。一路前进从另一个出口出去来到村庄中。

开着偏光迷彩一路前进，到达第一个目标地点后可以看到正面有一座哨塔，让装备消音器的队友干掉上面的那个哨兵。然后就可以利用暗杀干掉下面的敌人了，如果发现敌人在两两一组进行巡逻的话可以利用同时射击秒杀他们，消灭全部敌人后就可以奔向目标地点了。

到目标地点之后上二楼，这里有敌人的直升机在天上巡逻，我们可以先不惊动敌人，让队友秒杀掉正面哨塔上的敌人和左手边下方的敌人。然后下来来到那个大广场中，这里可以利用UAV标记的方式干掉所有楼上的敌人，而楼下的敌人——暗杀并不困难。之后来到目标车辆那里回收数据，然后一路开着偏光迷彩跑回撤离地点就大功告成了。

Mission 04 巴基斯坦

目标地点确定后从窗户跳出去来到楼顶，这里全程不能触发警报。上一层之后发现左手边远处那个高塔所在平台上有个敌人，狙杀他不会引起别的敌人的注意，而正面远处的两个敌人需要和队友配合使用同时射击狙杀。最后消灭下方的两个敌人搞定收工。

接下来在前进的过程中注意听同伴说话，他们发现有敌人的话会提示你。路上遇到的第一个敌人在正面远处。消灭掉他之后新的目标地点出现，这里比较难，觉得很难过的玩家可以按照这个顺序来：

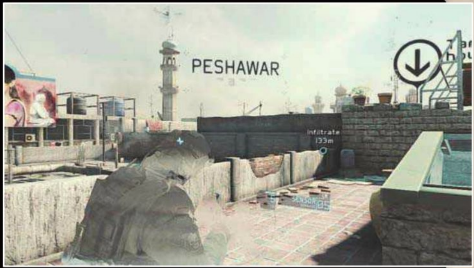
目标地点左右方的高处各有一个巡逻兵，远处高塔那里还有一个巡逻兵，这三个要一起消灭。

左手边对面跟你高度一样的地方有两个巡逻兵，稍微高一点的地方还有一个巡逻兵（找不到可以开红外看），正面高处有一个巡逻兵，低处有一个巡逻兵，我们要消灭掉前四个，其中我们自己手动消灭对面的那个巡逻兵。

然后趁着同时射击导致的时间拖慢的时候秒杀掉下面的巡逻兵，动作要快。

之后来到目标地点，我们要控制UAV飞行器从那个庭院中间飞进下面的房间中，落在地上按照画面提示变成车。从排气口钻进对面的房间，来到房间正中央放电磁波，然后就可以砸玻璃进去杀人了，记得不要一时手快干掉目标人物。

之后在街面上的战斗非常困难，这里敌人可依仗的掩体数量极多，我们要做的就是扔好监视器，打的工作还是交给队友好了，如果听到枪声但是看不到敌人就说明需要扔监视器了。最后一个场景中有敌人的装甲车，我们可以从右手边的公共汽车后面绕过去消灭其他敌人，队友会替我们解决装甲车的。



没想到我们会第二次见识到汽车炸弹爆炸的场景……之后是系列特色的操纵直升机机枪的关卡，不过很短，这里注意在一个隧道口一次会出来三两敌车，中间那辆黑色的千万不要打。最后干掉敌人的直升机结束这部分战斗。

最后我们需要打防守战，这里没有什么绝对安全的地点，最好跟着你的队友随时换位，这里可以通过用RB/R2标记敌车的方式快速消灭敌人的车辆，这样会大大减轻战斗压力。最后来到车边把嫌疑人拉出来即可。

Mission 05 北极

看到这个伸手不见五指的环境就知道要开红外了……正面营地里的敌人视野很差，一一狙杀即可。来到营地附近的时候会有一辆车赶到，等人从车上下来之后再杀为好。

之后继续跟着那个WARHOUND前进。来到营地前发现敌人竟然有坦克，那么只好用按方向键启动WARHOUND了。利用迫击炮集群轰炸真是爽啊，敌人在我们的炮火下被打得溃不成军。来到通讯塔前，操作WARHOUND发射导弹，用右摇杆控制导弹炸掉通讯塔。

之后再次利用WARHOUND清场。清扫敌人基地的战斗基本上就是开着偏光迷彩用近乎于无敌的WARHOUND不断轰炸。

坐船的剧情结束后搜查武器工厂的时候有时间限制，这里的敌人火力和数量都很棘手，最好无耻地一路蹲着利用WARHOUND的迫击炮碾压过去。之后的战斗……还用我说吗？不过是一次有一次的WARHOUND火力演示罢了，虽然敌人还会增援两架直升机，但是那个暴慢的移动速度不过是WARHOUND导弹的移动靶而已。老实说本关因为WARHOUND的存在而简单得有些无趣。



Mission 06 俄罗斯

这里的战斗还是不能被发现。上来之后马上开启夜视镜，干掉正面两个敌人。继续前进的过程中会遇到敌人的坦克，不要在这时候做任何战斗行为否则马上会被炸成灰渣。接下来可以从远离大路的地方往敌人机场门口推进，干掉门口的三名士兵后赶紧冲进去（两个站岗的和一个巡逻的）。

下面解决敌人的顺序也是有一定讲究的，先往左手边看，那里上下各有一名敌人，秒掉之后来到左边的平台，可以清楚地看到一进门右手边平台上有四个敌人，正好一次秒杀。然后不可避免地会被正面最上部的敌人警觉到，立刻长按B趴下，等他松懈了就开枪，最后一个敌人是下面平台上坐在拖拉机上打盹的那位，杀起来就毫无难度了。

进入建筑物内部之后先要利用UAV（DRONE）停掉两个风扇，具体操作方法就是飞到目标地点变形之后放电磁波。钻出来来到机场，这里依旧不能被发现。冲到机场另一侧，先把左手边高楼上那个敌人点掉，然后按顺序击杀里面的敌人，仔细观察可以发现里面的敌人按照巡逻方位分大概分为左侧巡逻和右侧巡逻，移动的巡逻兵一共有三个，右手边有一个不动的巡逻兵一直面向你过来的地方站着，而左手边有一个正在做俯卧撑的敌人，旁边还有一个敌人在监督他。我们要先标记右手边面向你的那个敌人和三个移动的巡逻兵，我们自己瞄准其中一个移动的巡逻兵，当他走到俯卧撑二人组身边的时候马上开枪，然后趁两人还没从地上站起来的时候速射解决俯卧撑二人组。

读者的300期寄语 wanmei：买UCG已经成为我生活的一种习惯，特别我们80后对于这本杂志会比别人有更深的感情，我们是真正从FC起步，经历了一次又一次的游戏变革。

更多访问：73139.blog.163.com

接下来需要从左边绕过去，这里有七个敌人，而且单独击杀任何一个都容易引起其他人的注意，这里最好扔出UAV，标记两个离我们比较近的巡逻兵、站在高处的那个巡逻兵和在机场上的四个巡逻兵中的一个。我们手动瞄准机场上的那个被标记的家伙，开枪后迅速扫射干掉另外三个，这么打是最快捷保险的。

接下来在停机坪的战斗十分简单，敌人巡逻路线很分散，利用UAV一组一组标记杀之即可。最后的飞机装配厂中有五个敌人，不过明显有一个敌人很脱线地走到了飞机另一边，所以战斗依旧毫无难度。进门后利用电磁波停掉风扇匍匐爬过去。再次钻出来之后被敌人发现并不会直接导致任务失败。我们最开始的任务看似很简单：用UAV飞到飞机机翼上安装炸弹即可，但是飞到一半强制发生剧情，我们被发现，不得以这里需要和敌人短兵相接。出其战斗我们有地形上的优势，并不难解决。之后的战斗我们会数次被重机枪兵压制，要善于利用标记来让同伴解决敌人，最后在出口附近会遇到持有防爆盾的敌人，用手雷可以直接秒杀，没有装备手雷也可以通过标记的方式干掉他们。

那段飙车完全就是拿来给我们爽的……来到逃脱地点前会被狙击手压制，不过敌人数量比我们还少，



你们还想成什么大事么？

钻下水道那段没有敌人，出来之后倒是会被敌人包围，我们的目的是守住这里一段时间，别太靠前，因为敌人侧向包抄意识非常好。最好躲在刚出来的那辆黑色公交车那里进行战斗，打到一定程度敌人装甲车出现，躲在车后面别动，不一会就可以用空袭干掉装甲车结束任务。

Mission 07 高加索达吉斯坦共和国（俄罗斯联邦之一）

这里的战斗中触发警报不会直接导致任务失败，但是出色的潜行暗杀会给我们的战斗带来很多便利。初期下方的敌人站位较为分散，可以分批狙杀，不过记得一定要在正式开战前把对面楼顶的火箭筒手干掉。这里很难避免被敌人发现，对面另外一座楼上的机枪火力很猛，最好趁队友吸引火力的时候从缝隙中开枪干掉枪手。

和线人取得联系之后的一段路程里不能用UAV侦察（但是监视器正常）。接下来我们需要消灭所有围攻线人的敌军，初期我们的位置在敌人后面，可以迅速击杀几个敌人把火力引到我们这里来。如果敌人针对你的火力太猛可以左右横移两步重新启动偏光迷彩再探头射击，这里我们人数虽少但是对敌人是夹攻，很好解决。

之后最好贴着掩体往对面的小楼里前进，因为走到一半我们会被敌人偷袭，敌人基本上来自正面，这里最好先保护好自己再图杀敌。接下来穿过屋子继续前进，这里UAV还是用不了，随时保持蹲姿才是保命要诀。来到一个大广场上会和少量敌人遭遇，很轻松就能消灭。

最后追踪到目标任务的时候任务进入倒计时，这里为了节省时间可以直接硬拼过去，不过硬拼也是讲究方法的，尽量从敌人的侧面绕过去发动袭击可以避免他们在第一时间进入掩体，战斗效率也会提高，最后来到教堂里，砸门慢镜头救出目标人物即可，注意在按倒目标人物之后还会在对面桌子后面出现一个敌增援。

出门之后被敌人伏击，这里被狙击枪打死有可能直接挂掉，不要太长时间探头射击。先干掉对面楼上的狙击手，然后缩在初始位置不动干掉所有接近的地面杂兵，最后再慢慢推进。这里所有的电子设备都挂掉了，我们看不到弹药和受伤情况，请慎重，随时注意头上是否有敌人的狙击手。另外就是注意这里敌人也有偏光迷彩，最好先看清楚再探头射击。



街面上的战斗第一要务还是要躲好，队友不怕死，你可不行，而且这里无法侦察，只能通过肉眼观察敌人的位置，仍然建议先解决站在楼上的那些火箭筒手。在街角的地方让队友先过去确认安全再前进。

最后来到那片广场，这里的战斗很混乱，第一批敌人还好对付。我方直升机坠毁后敌人不仅会使用偏光迷彩还会冲过来和我们近距离作战。随时观察身周有没有那种很奇怪的光影流动效果。最后来到中弹的目标任务身边完成任务。

Mission 08 挪威海域

初期雪原的潜入部分毫无难度，虽然有不能触发警报的限制，但是零星的敌人分布很分散，一一解决即可，唯一需要留意的是目标地点入口的四个敌人，不过数量太合适了……



潜入工厂后触发警报不会导致任务失败，不过这里不建议莽撞开火，一路暗杀过去明显轻松很多。进门之后沿路前进，来到一个大型船舱，这里敌人距离比较远，可以先暗杀掉离我们较近的两个，然后慢慢推进，不过这里被敌人发现也没什么关系，大不了真刀真枪解决问题。被敌人发现之后可以从场景一旁的楼梯爬到上层居高临下压制敌人。

之后的战斗需要在规定时间内杀到目标地点并杀掉这里的所有敌人。时间有点紧迫，不需要潜入渗透，端着机枪冲吧。冲到最上层的可以看到的门被柜子堵住了，这里可以扔监视器和燃烧弹等东西进去。

消灭敌人黑掉电脑，之后继续前进来到甲板上，这里我们这边的敌人都很好解决，麻烦的是对面船舱中的狙击手，最好去装备箱那里换一把狙击枪反制他们。下楼之后狙击手会出现在和你等高的平台上，仍然建议先解决他们。

下到最下层甲板会被敌人包围，敌人多出现于我们的上方，所以这里一定要及时躲在面前的掩体后面并消灭左方和右方上部的敌人，然后可以和他们慢慢周旋，最好用轻机枪一类的武器直接打透掩体干掉敌人。最后我方直升机会赶到解围。

来到直升机停机坪后等着上飞机用火神炮扫掉一切标记出来的目标即可，任务顺利结束。

读者的300期寄语 感恩的心：UCG陪伴我度过了艰难的高考，考研，是我的精神食粮，200期好像是昨天发生的一样，回眸已是300期，望众里寻汝千百度，蓦然回首已是1000期。

更多，访问：73139.blog.163.com

Mission 09 俄罗斯

这地方真是风景如画……扯远了，遇到岔路往左走，消灭掉这里四个敌人，进入广场之后的敌人比较分散，而且这里掩体较多，不小心被发现了也没什么压力。

穿过一片木桩子的地方的时候可以放一个UAV看看前面的情况，顺便标记前方场景靠近左侧的四个敌人（含房间里的两个），剩下的零散敌人可以用UAV分别标记杀之。农场里的战斗并不困难，除了最后一批敌人数量比较多而且有一部分躲在房间中UAV无能为力之外都好办。房间中的敌人硬拼也不难拿下，但是一定要控制好那两挺机枪，不要让敌人接近它们。

从目标地点的房间下来后先跑到重机枪那里，然后你会看到农场一个角落里起了一阵烟尘，上重机枪对着那里狂扫。注意重机枪后坐力大得像一匹野马，而且很容易过热，不要一直扣着扳机不放手。干掉APC之后之后消灭所有敌人继续前进。

接下来敌人分布很密集，很难通过一次攻击全部消灭不引起注意（并非不可能，但是比较看运气），最好用最快速度利用UAV消灭一些位置比较危险的杂兵（比如楼上的），给自己的战斗减轻一些压力，通过农场的房间后会被敌人的重机枪压制，这里最好从地图右手边的房子后面绕过去，这里能从后面打击到操作重机枪的敌兵，这里地形比较复杂，建议随时用UAV查看剩余敌人的位置。

炸掉榴弹炮后来到下一个地点，这里很明显是让你用火神炮消灭敌人的吉普和卡车。消灭掉所有敌人后钻过那辆废弃的公交车来到另一边，这里我们的目标是另一门榴弹炮，消灭街面上的敌人后两个队友会站在高处和守卫榴弹炮的敌人对射，我们赶紧来到目标地点和另一个队友一起踹门进去。然后从后面包抄敌人。干掉第二门榴弹炮后准备撤离。



之后在一片看起来像坟地的地方遭遇敌人狙击手，果断躲好之后扔UAV帮队友标记敌人即可。接着来到一个农场边上，不要进门，趴在门口消灭对面二楼的敌人，然后对面出现敌增援，依旧是蹲在门口打最安全。消灭全部对面的敌人后进门左转干掉几个散兵游勇清场。

接下来继续前进发生剧情，来到一座小村庄里，这里也很难一次全灭敌人且不被发现，不过可以先干掉离我们很近的敌人，剩下的敌人最多是三个一组，没什么威胁，这里比较烦的是架在路中间的自动机枪，手雷扔得好的话可以直接炸掉，如果没把握或者没带手雷的可以绕到侧面直接打爆。

最后来到一片废墟中，这里我们没有对抗T90的可能，直接跑到目标地点安心打防守等待空袭即可。

Mission 10 高空 西伯利亚

本关只有我们一个人，而且初期不能引起敌人注意。最好用UAV侦查一下敌情然后一一标记出来方便随时观察动向。这里最好不要乱杀，否则很容易被敌人看到尸体。从一开始的平台右边下去，然后贴着右手路边往前走，这里可以干掉一个巡逻兵，然后进入院子的大门之后马上匍匐在地并往右边爬，爬过门口巡逻兵的视界之后再继续前进。

进入房间后用UAV变车开进洞里一路前进，最后用电磁波废掉装置开门。之后出门，来到一个开阔场景，这里需要从一开始所在的平台翻下去前进，不过此地有四个敌兵，不被发现很难。可以先点杀站在高处探照灯边上的敌人，然后走下平台反身杀掉身后高台上的狙击手，趁那个落单的巡逻兵向你走过来的时候杀掉，然后快速两枪干掉路中间汽车边聊天的敌人。之后不用管高处的巡逻兵，直接进入目标建筑即可。



之后来到目标地点抓一个“舌头”开门。杀掉两个守卫黑掉电脑，之后我们就不会因为被发现而导致任务失败了，不过仍然不建议打草惊蛇，能躲过的战斗最好不打，杀也只杀那些快要发现我们的，做好侦查工作的话这点不难。

安装好四个发信装置之后居然还需要我们自己跑出这里。在房间里依旧要注意不要引起大批敌人围攻，进入大广间之后直接往右走进入监视室干掉那里的士兵，出门后等一等，外面的三个巡逻兵巡逻路径有差异，等他们落单了再一一解决。之后大开杀戒，搜遍所有左右两条岔路的所有角落干掉所有巡逻兵，然后用UAV变车钻洞，如果钻进去发现这里有一个人被双手吊在天花板上就说明找对了，然后用电磁波开门，我们再跑进去找他。

最后和总统大人一起杀出去就可以了，至于敌人嘛……反正他们自顾不暇，你也可以大方地放他们一条生路。最后来到逃脱地点还要打一会儿防守战，我们大可捡起装备箱附近的轻机枪，把枪口对准总统身边毙杀冲上来的敌人慢慢把时间拖过去，最后看到标志出现立刻带着总统上飞机。

Mission 11 莫斯科

初期躲好了让坦克过去，然后过街一直走，最后在街心公园看到一辆坦克。这里需要从左边低处绕过去（不要上右手的楼梯），然后躲开所有敌人进屋，一旦被发现就是即死。

之后……好在不需要我们真的自力爬完这座将近100米高的楼……干掉门外两个狙击手后去装备箱那里换一把狙击枪。我们的目标是狙掉对面两座楼上所有的狙击手，我们可以不开第一人称视角观察情况，看到视野中有小亮点在一闪一闪就说明那里有狙击手在瞄准你，比较高的楼上狙击手用以藏身的掩体会被打穿，可以稍微利用。中途遭遇直升机攻击，大楼倒塌之后我们的攻击角度小了很多，但是基本战术仍然不变。

最后来到一个很长的车间，这里的敌人数量很多，但是并不难对付，因为这里的掩体基本都是可以打穿的，对准大致方向扫射就能解决很多问题。但是一定要随时保持自己在掩体后面，因为敌人会频繁投掷EMP手雷和闪光弹，冲出去比较危险。

出房门之后外面敌人实在太多而且占位很密集，一次全杀不现实，最好优先解决那些位置比较远的敌兵。街面上的战斗比较考验综合战斗能力，不过只要不冒进就问题不大，中途还需要用步枪射爆一辆吉普车，其他地方没什么可注意的。从地铁口上来之后按方向键上装备榴弹炸毁APC即可完成本阶段作战。

接下来要打很长时间的餐馆防守战，由于敌人会冲，所以这里敌人步兵给我们的压力不大，近身出肉搏即可秒杀之，车辆则采用榴弹来对付，榴弹不够的话餐馆后方有丰富的弹药补给。

之后在大办公室里的战斗几乎是刚才工厂里的翻版，应对方法也一般无二。之后从电梯间里爬梯子上去。之后进行事件战斗般的BOSS战，炸开墙壁进去杀光你能看到的所有人即可，这个结局可真令人失望……

读者的300期寄语 9938476：作为一个正面临中考的初三党，繁重的课业压力下也只有UCG能让我有一种游戏党的归属感了。在这里衷心感谢UCG为我带来这么多快乐，300期是一个开始，UCG，加油！

更多…访问…73139.blog.163.com

Mission 12 某处乡村

这个任务是流程中最后一个任务，难度比前一个任务略高，我们需要杀掉七个嫌疑人，前两个很简单，跑到目标地点杀光所有人即可。

之后我们需要同时在一个地点干掉三个嫌疑人，这里敌人数量多而且一旦触发警报嫌疑人就会溜走，一旦嫌疑人的直升机起飞就意味着任务失败，我们手里的武器很难在短时间内把直升机打下来。所以这里要谨慎一些，先通过同时射击后补枪的方法干掉外面巡逻的五个敌人，然后同时射击搞定院子里离我们最近的嫌疑人以及周围四个巡逻兵，之后摸进院子从右边进入谷仓，干掉里面的两个敌人后从对面的门出去，这里可以同时攻击到另外两个嫌疑人，之后就可以搞定收工。

之后敌人特种部队赶到增援，我们需要来到目标地点伏击敌人，初期有烟雾弹掩护，打不到他们，烟雾散去之后就可以放出UAV标记敌人并加以消灭（并不是所有敌人都能被UAV观察到）。剩下的只能靠硬功夫了，敌人也装备了偏光迷彩，必须随时更换躲藏地点才能安全，并且一定要注意观察队友的位置和攻击地点，敌人十有八九在那里。

穿过水道来到一栋房屋前，开始游戏的最后一场战斗，这里我们需要在敌人的围追堵截下干掉两个目标任务，看似很困难，但是这里的脚本几乎都是固定的，熟悉的话就很好打，首先干掉面前敌人的两个步兵，然后冲着追目标人物，中途肯定会被发现，第一次被发现的时候清理敌人的速度一定要快，或者看到敌人不多的时候就直接顺着掩体冲过去迅速接近其中一个穿军服的目标，你会看到他在路对面狂奔，同时身边有一堆敌人保护，在这里可以直接射死他，反正是一枪的事。之后继续往前走，另一个目标任务是怎么也追不上的，但是我们也不能离得太远，保持160米左右的距离即可。追踪过程中在某个地方会触发烟雾弹，在这里一定不能抢着往前走，原地确定消灭所有的特种兵后再前进，最后来到目标地点开始决战。

决战其实是一场轨道射击战，出现的敌人也都是固定的，记得开战后准星往右看及时消灭那辆车就可以了，最后追踪目标人物的过程我们需要趁火车货物的间隙对他进行攻击，不过好在只需命中一枪即可。



GUERRILLA模式简介

这个模式也就是我们经常说的“生存模式”，一共有50波敌人，我们刚开始的任务是干掉所有的敌人抢回总部，之后的任务就是防守指挥所，每一波的敌人数量都会标在画面右上方，消灭完所有的敌人就算完成一波，每波之间会有一定补给时间。连续完成一定波数之后可以按Y键开启菜单选择一些特殊奖励，比如补给时间延长等等。

不过跟一般的动作射击游戏生存模式不一样的地方在于总部是不能被敌人侵入的，一旦敌人进入总部就会出现倒计时，倒计时结束必须消灭侵入的敌人。而敌人进攻总部的意识很强，但是总部很小，蹲在里面一味防守就会越来越被动。这里需要一定技巧。当然如果你选择联网合作的话很多东西都不是问题，这里的一些技巧是写给那些出于某些原因只能一个人打的玩家的。

首先是利用好每一波之后的补给时间，首先去补给辅助装备的箱子那里拿取本模式特有的装备阔刀地雷，然后布在总部里，敌人一进去就会被干掉。也间接提醒你有人在冲击总部；其次是补充几个SENSOR，因为这里一个人的情况下放Drone经常是来不及的。

之后是武器选择，主武器可以选用LMG等等弹药量和攻击力足够的，因为你很少有机会能冲去拿补给。LMG可以保证你打完一轮或者接近打完一轮再换子弹。副武器可以选择霰弹枪护身，狙击枪要慎用。

最后讲讲走位，最好不要远离总部，否则顶着枪林弹雨救场很容易被打趴下。最好躲在总部边上的一个角落里，这样至少不会被两面夹击，总之单人打这个模式很困难，能不能通过还有很大的运气成分，大家有条件的还是合作吧！



网战模式简述及心得

本作的网战模式看起来界面好复杂的样子，但其实和其他射击游戏的网战差不多，调整装备什么的也没有什么本质上的差别，只不过本作武器配件多，可调整的地方比较多而已。

本作共有三大基本职业，每个职业共有50级，职业等级分开计算，升级可以解锁新的装备以及部件。剩下三个职业在第一个、第二个、第三个职业到达50级时解锁。基本战斗跟单机模式差不多，被打倒后有一定概率进入濒死状态，其他人可以拯救他，如果战斗过于激烈，倒地的玩家又急于都入战斗的话也可以快速自杀。

本作重生有一定的特色。除了可以在固定地点重生之外，也可以挑选别的玩家作为重生点，也就是重生选择画面上标有玩家名字的地方，被当做移动重生点的玩家还有经验值奖励。这样也很方便玩家快速投入战斗，在某些模式中兵力能否最快速度投入战斗这是很重要的。但是注意，在某些场合，比如Sabotage模式中队友距离炸弹太近的时候不能利用队友重生。

战斗中可以使用肉搏，但是必须在敌人身后才能发动而且判定比较严格，因为很少有人会呆呆地亮出后背让你CQC，最好一边绕一边连点按键。

三大基本职业

狙击手（Scout）

拥有恐怖的攻击力和脆弱的防御力，主装备为狙击枪，默认携带手雷为闪光弹。狙击枪一般可以在两三枪命中后送对手上西天，由于本作的近未来背景，狙击枪的射击间隔普遍比其他射击类游戏要短，比如最初默认装备的狙击枪可以在准星对准敌人后进行连射，在敌人来不及进行躲避就会被干掉。

狙击手身上的偏光迷彩是保命和杀敌的重要手段，不过偏光迷彩和剧情中的不同，只要移动就会自动解除，所以狙击手最好的打法就是趴在一个地方不动等待敌人出现在你的枪口前。狙击手最大的作用是消灭那些有重兵

读者的300期寄语 杨霖：高考临近，我代表全体高三油炒饭们给UCG发最后一封E-mail。在面对高考这只BOSS，我们只能硬着头皮应战，只有鼓励自己：高三油炒饭们高考加油！UCG加油！只为了不让我们的人生成为渣Game！奋斗吧，高三油炒饭们！

保护的正在完成任务的人。这样至少可以拖一段时间，等待己方兵力赶到。另外就是需要反制敌人的狙击手，不过不一定由我们亲手打死，黏住对手的狙击手后其他人可以绕到他后面干掉他。

狙击手的防御力很弱，而且一开枪就会暴露，一暴露就意味着牺牲，所以狙击手也是一个危险的职业。攻击最好能保证在最合适的时机出手，一旦出手就要保证干掉最关键的那个敌人。然后迅速更换位置。

狙击手默认装备的闪光弹战术作用比较强，敌我对峙的时候往战场中间扔一个能起到奇效，不过记得扔之前先想办法通知自己的队友一声，免得赔了夫人又折兵。



工程师（Engineer）

写作工程师，但我觉得叫侦察兵比较合适，主武器为PDR，比较不给力，中近距离会被枪手揉的死去活来，远距离更是对狙击手毫无威胁，甚至有时候近距离还不能快速干掉敌人的狙击手给人盲射射死了……工程师一旦卷入战斗就要对着敌人头部打，爆头的重要性对这个职业来说不言而喻。

当然，本作网战强调协同合作以及完成任务，战斗力比较弱的工程师有着强大的辅助能力。默认装备的感应器几乎是每场战斗必备的装备，在预感可能有敌人的地方一定要先扔一个感应器探测敌人的位置，否则可能打得正爽的时候被敌人从侧面和背后偷袭。而袭击敌据点的时候也必须先扔感应器探测敌军兵力配置。工程师可以使用UAV，还能hack敌人的装备，也让工程师在战斗中有着更为重要的地位。

由于武器对射不给力，工程师在放出带有侦察效果的装备之后就要开始挑选进攻路线了，这里有两种选择，一是找一个枪手跟着走，利用枪手强大的火力掩护你，然后找机会溜到敌人侧面或者后面发动攻击，另一种方法就是挑选一条相对偏僻或者绕远的路径来到敌人防守的薄弱地点发动攻击，总之只要不正面进攻，工程师还是能在战斗中有一席之地的。副武器推荐装备电击枪（STUN GUN）来保证杀伤。

枪手（Rifleman）

绝对的作战主力，攻防俱佳，一线战斗首选，虽然看起来很粗犷但实际上很考验技术的一个职业。枪手的主要装备分两种：突击步枪和轻机枪。装备武器的不同也决定了枪手有两种主要的进攻方式：击杀型和掩护射击型。击杀型装备突击步枪，务求一轮攻击内击杀敌方一人，突击步枪后坐力小，威力不低面对单个敌人的时候单位时间输出强于轻机枪，不过这种打法对枪法要求比较高；另一种掩护型打法则是根本不看人，直接利用重机枪火力扫射敌人躲避的掩体位置，以逼迫敌人不敢出头为第一要务，不过网战中中轻机枪单个弹夹的弹药量没有单机模式那么惊人，但是如果队伍中有两个配合得当的轻机枪手完全可以压迫对方出不来，从而给狙击手以及工程师创造机会。



枪手的一切都为了战斗服务，可以装备杀伤性手雷，网战中感觉还是碎片雷好用些，即使炸不死敌人还可以把敌人震倒，但是记得枪手战斗的位置在最前方，敌人的狙击手也会第一时间对准枪手狂打（打不死枪手狙击手可能根本没有攻击的机会），所以枪手跑位一定要好，快速换掩体的功夫也要熟练。

模式综述

本作的网战的战斗基本准则最开始就告诉你了：请专注于你的目标。杀人永远是第二甚至第三位的，无论你是想快速升级还是想快速赢得比赛，疯狂杀人都不是最佳选择。这也为枪法不是很好的玩家提供了更多的出路，能打好辅助也是很有前途的。

而玩家间如何进行配合也是有一定讲究的，一般野队可能可以瞎打打，如果遇到那些组织成型的队伍会被他们打得晕头转向，如果可能的话玩家可以选择加入一支小队，战斗时候通过耳麦等等方式与队友进行联系，商定攻击路线和战术选择，这样可以打得更有章法一些，胜率也会相对较高。

Conflict模式

最基本的对抗模式，很多玩家以为这个模式就是其他射击游戏中的TDM，其实并不是这样，这个模式有点类似于《杀戮地带3》中的战区模式，地图上会出现任务点，有时候任务点是中立的，双方都可以过去抢，抢到了就进行一段时间的攻防战，战斗胜负的判定标准是得分，不过杀人本身不一定得分，两人配合杀人肯定得分（比如从左右绕过去夹击等等战术动作叫做两人配合），但是完成任务目标（就是攻占了对方的点等等）一下子可以拿到100分之多，可以说这才是影响战斗胜负的关键因素。

既然大家明白了攻点才是战斗的核心，我们就来讲讲怎么攻点。首先是抢点，大家要知道本作防守要比进攻占一点优势。而本作的地图多半是对称的，如果看到我方大部队离要攻占的点太远的话就不要贸然攻点了，敌人肯定早编好口袋等你上门了。这里可以集结队伍慢慢推进到点附近，工程师投掷侦察装备，看清敌人配置后（看不清也没关系谨慎一些即可）从多条路径分批次发动进攻，初期冲进去的最好是战士，进去引出敌人火力点之后迅速龟缩等待队友支援其他人的目的就是尽快消灭敌人有生力量之后去攻点。攻点的时候其他人一定要用身体护住正在攻点的队友，其他人做好警戒免得被敌人偷袭。如果攻点不顺利的话一定要留一个人不要冲进去，方便其他队友用你重生。



而防守相对简单些，防守的队员要注意画面上方的标志，一旦出现被发现的提醒就要做好敌人要集体进攻的准备。防守的时候不要守着所有场景进入点不放，可以在某几个口施以重兵，敌人进攻受挫后自然会寻求其他点，我们可以在让敌人觉得某个点好打，他们会集中到那里，这样可以守株待兔，一次全灭敌人的话可以消耗掉大量时间，另外建议保留一个狙击手全程不开枪，枪口对准防守点，敌人攻点的时候迅速击毙攻点的敌人拖延时间（当然自己也肯定会挂掉）。最后一点时间可以全员对敌人进行疯狂扫射，力图压制住敌人的冲锋把时间耗过去。

读者的300期寄语 WL：生活因游戏而精彩，游戏因UCG而有内涵。

更多访问：73139.blog.163.com

Decoy模式



虽然介绍很复杂，但是其实目前大部分玩家在当抢点模式来玩。三个点的位置都是已知的，攻守两边的人物也相当明确。所以战斗胜利的关键其实就是——猜拳。

所谓猜拳，就是攻守双方攻点位置的博弈，攻方上来建议集体扑一个点，守方上来可以分散兵力防守，看到敌人大部队不需要防守方立刻集体扑奔这个点进行防守，由于三个点位置比较远，分批赶到几乎等于分批送死，而抽调其他部分的兵力无异于放给敌人进行偷袭，要知道这个点丢了可是夺不回来的，有时候一个人可能就能拿下一个点。一般来讲第一个点丢掉是必然的，之后第一个点的兵力就可以作为机动兵力补充到敌人第二个进攻点的防守上，只要时间一到就是我们的胜利。

Sabotage模式

相当于夺旗模式，地图中放置了一个炸弹，我们的目的就是把这个炸弹送到敌人家里并安装好，很考验团队协作的模式，建议全程由同一个人（最好是生命力很顽强的枪手）来搬动炸弹，其他人全力保护他。持有炸弹的人不但行动缓慢还只能使用手枪（建议装备STUN GUN消灭近身的敌人），一旦被打死其他人不要贸然捡起炸弹前进，除非很快就能甩开敌人的场合。应该原地防守这颗炸弹不被敌人抢走，然后继续等我们的搬弹部队赶到，否则你会发现保护炸弹的人会越走越少。只要携带炸弹的人不死就可以一直前进。



而对于炸弹已经在敌人手里的那一方来说，最好安排一到两个人在外围包抄，我们打死敌人携带炸弹的那个人后这两个人就在敌人老家的必经之路上埋伏着（因为距离炸弹太近的，不能利用队友重生）延缓敌人的行动或者逼迫敌人分出一个守卫兵力携带炸弹。

选择路线上也要讲究，千万不要走开阔地，能走小胡同就走小胡同，这样不会被敌人立体打击，也方便携带炸弹的人有地方躲藏。

Siege模式

这个模式最大的特点就是不能复活，所以经常可以在这个模式里看到一大把蹲着不动的狙击手，其实这并不是保命的最好手段，想不死的话多移动、快速移动比趴着一动不动要安全得多，而且有机会干掉敌人。这个模式笔者打得不多，但还是有一些心得要告诉大家的。

因为不能复活，所以需要极端谨慎，但是要赢，也需要进攻，这个模式最好能和几个好友组队一起玩，组团推进。互相用耳机通告自己发现的敌人等等情报。如果敌人大量出现就互相掩护逃走，这样会稍微简单一些。

成就奖杯列表

名称	点数/杯种	说明
Platinum Trophy	–/白金	获得除此之外所有奖杯
Doing Work	10点/铜杯	Guerrilla模式中总共击毙1000个敌人
Guerrilla	30点/银杯	Guerrilla模式中撑过50波，不限难度，不限地图，多人亦可
Good Effect on Target	10点/铜杯	Guerrilla模式中一次空袭干掉5个敌人，后期这简直是是唾手可得
Just a Box	10点/铜杯	Guerrilla模式中完成一次潜入不被发现，最好先用UAV标记敌人位置
Good Enough for Government Work	10点/铜杯	每个单机任务的评分都超过80分
Qualified	25点/铜杯	每个单机任务的评分都超过90分，上面两个是不限难度的
Master Tactician	25点/银杯	完成所有战术挑战
Tactician	10点/铜杯	完成一半战术挑战
Battle Buddies	30点/铜杯	合作完成一个任务
Future Soldier	50点/金杯	Elite难度通关
Advanced Warfighter	40点/银杯	用Veteren难度通关（注：该成就名称是之前两作《幽灵行动》的副标题）
Just Another Day at the Office	30点/银杯	第一次通关
……I Can Do Better	5点/铜杯	网战模式中完成20个每日挑战，可以在CHALLENGE中接受挑战，完成就可以，不要求连续
Anything You Can Do……	20点/铜杯	这个目前比较模糊，据一些拿到的人称是先完成朋友的挑战，然后被朋友反超，最后再次反超朋友
Total Domination	40点/铜杯	完成以下四个成就/奖杯
Saboteur Domination	10点/铜杯	加入一个小队，然后和小队一起玩Sabotage模式，你们一起在两分钟内成功完成装弹任务
Decoy Domination	10点/铜杯	加入一个小队，和小队一起玩Decoy模式，五分钟内攻占三个点
Siege Domination	10点/铜杯	加入一个小队，和小队一起玩Siege模式，两分钟内结束战斗
Conflict Domination	10点/铜杯	加入一个小队，和小队一起玩Conflict模式，赢500分以上
Cross-trained	10点/铜杯	某个职业达到10级
Backup	5点/铜杯	一局比赛中完成五次救助队友杀敌
Actionable Intel	10点/铜杯	十次合作杀敌
Mod Pro	40点/银杯	花费50个技能点数在枪械以及部件上
Tuned Up	25点/铜杯	将一个枪的所有部件都换过
Field Tested	5点/铜杯	每个模式玩5场
Counter-Intelligence	10点/铜杯	敌人在hack队友的时候打断敌人，完成五次
True Ghost	10点/铜杯	用快速开始的方式进行网战，完成十连杀
Recon Specialist	25点/铜杯	用快速开始的方式进行网战，完成五次助攻
Kitted Out	25点/铜杯	为一把武器换上所有需要点数解锁的部件
Mod Rookie	5点/铜杯	为一把武器加装一个部件
High-Value Target	5点/铜杯	网战中杀死一个开发组成员，或者杀死一个获得这个成就/奖杯的玩家
Coordinated Assault	5点/铜杯	和队友合作网战中完成一个任务
Armorer	35点/银杯	每个职业都投入25个点数
High Speed, Low Drag	50点/金杯	某角色升到50级
Call, Answered	30点/银杯	完成下面三个成就/奖杯
Tour of Duty: North Sea	25点/铜杯	在Harbor、Cargo和Rig地图中各赢三场
Tour of Duty: Arctic	25点/铜杯	在Underground、Mill和Alpha地图各赢三场
Tour of Duty: Nigeria	25点/铜杯	在Pipeline, Market、Sand Storm和Overpass地图各赢三场
No Loose Ends	20点/铜杯	剧情获得
Relieved of Command	20点/铜杯	剧情获得
Special Election	20点/铜杯	剧情获得
Breathing Room	20点/铜杯	剧情获得
Fuel for the Fire	20点/铜杯	剧情获得
Blood Brother	20点/铜杯	剧情获得
……Must Come Down.	20点/铜杯	剧情获得
EOD	20点/铜杯	剧情获得
Source Control	20点/铜杯	剧情获得
Precious Cargo	20点/铜杯	剧情获得
What Goes Up……	20点/铜杯	剧情获得
Loose Thread	20点/铜杯	剧情获得



更多，访问：73139.blog.163.com

文 洛克 & 稀饭
美编 心の永恒

这是一款彻头彻尾都围绕着“龙与觉者”这个主题的游戏，和《大地王国 罪与罚》、《巫师 2》、《质量效应 3》等正统美式 RPG 相比，《龙之信条》还有一些不够人性化的地方，例如游戏的地图很大，但却没有照顾新玩家的快速旅行和坐骑系统；盗贼没有射击辅助功能，对不擅长 ACT 和 FPS 的玩家来说可能会有点难上手。不过当你熬过沉闷的初期流程之后就会体验到游戏的乐趣所在，二周目更是爽快无比。如何？你做好跟着我们前往这个剑与魔法的猎龙之旅了吗？



龙之信条	Capcom	动作
多机种 ドラゴンズドグマ		日版
2012年5月24日	1人	7990日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

系统解析

※游戏内置英文和日文两种字幕，在中文界面的情况下游戏默认为英文字幕和英文语音，若主机系统调成日文后可以改为日文字幕和英文语音。本攻略以日文为准，部分内容会附上两种语言的对照

基础说明

PS3 按键	X360 按键	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	控制视角
L3	LS	奔跑
R3	RS	重置视角
十字键←/→	十字键←/→	寻求队友帮助
十字键↑	十字键↑	让队友发动攻击
十字键↓	十字键↓	让队友跟随自己
□	X	轻攻击、技能 1、投掷（抓住物体的状态）
△	Y	重攻击、技能 2
○	B	对话、调查、拾取、技能 3
×	A	跳跃
L1	LB	A 技能、格挡（持盾职业限定）
R1	RB	B 技能
L2	LT	收起 / 取出武器
R2	RT	特殊动作
SELECT	BACK	开启道具菜单
START	START	开启主菜单

存档机制

之所以把存档机制拿出来单独说明，是因为本作的存档实在是过于“整人”，在游戏中有两种存档，分别是普通存档和宿屋存档，其中普通存档是玩家最常用的档，在发生剧情、击杀大型怪物之后系统都会自动进行存档，玩家也可以选择在主菜单中选择“Save/Quit”自行存档，在死亡之后若选择“Retry”系统会自动读取普通存档继续游戏。由于本作在前期因为药品跟不上需求的原因导致玩家角色很容易死亡，这时候最好养成战斗前存档的习惯，以免死了要从系统保存的地方重新来过。

宿屋存档则是玩家在使用集合石（リム、Rift Stone）和宿屋时储存的存档，如果在杀死大型怪物后对结果不满意，或是在流程中遇到什么突发情况，可以在主菜单中进入“Save/Quit”后选择第三项读取宿屋存档。不过通常来说宿屋存档的记录位置都在较前面的位置，读取后若发现进度和之前差得太远，也可以直接选择第四项退出游戏，再读取普通存档继续游戏。

最后要说的是，本作因为只有一个存档位置，而游戏又有自动存档的功能，因此有一个和 PSP 版《山脊赛车》一样坑死几个爹的设定——在进行游戏时切勿在主菜单选择“New Game”，否则会被系统覆盖存档，此时可就彻底杯具了……

时间

游戏中的时间并非一成不变，而是会缓缓流逝，随着时间的推移游戏场景也会出现白天和黑夜的变化。和现实一样，游戏中的时间分为 24 小时，白天为凌晨 4 点 ~ 夜间 20 点，其余时间则是黑夜，昼夜交替即经过一天，不过我们无法在游戏中查看当前的具体时间。

部分任务会限定玩家必须在夜间才能完成，除了靠时间的流逝改变白天和黑夜外，也可以去宿屋用花钱的方式快速更换当前时间。一旦进入夜晚，野外的怪物会变得十分活跃，不仅森林中会出现大量成群结队的敌人，在白天比较安全的大道上也会出现



读者的300期寄语 存在失格：我不是UCG第200期的读者，希望我可以成为UCG第400期的读者，300期加油！我决定来3本：收藏+传道+使用！

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED

更多 访问：73139.blog.163.com

不少敌人伏击，并有很高几率碰到大型怪物。当然夜间最为头疼的便是视野受到限制，如果不使用油灯几乎看不清周围的状况，对于盗贼系职业来说这点非常致命，在游戏前期实力不足并缺乏药品的情况下最好在白天出城，以免发生不测。

随着时间的流逝，野外的怪物、宝箱和素材都会刷新，如果想快速完成告示板上发布的讨伐任务，可以去宿屋通过睡觉的方式快速刷新敌人。需要注意的是，一些从怪物身上剥取的素材随着时间的流逝也会发生腐化，如果食用这种已经腐化的素材会造成中毒效果，如果身上有太多肉系素材不妨卖点换钱花。

城镇

宿屋



宿屋是我们在游戏中最常用到的设施，游戏中共有三个宿屋，分别在渔村卡萨迪斯、露营地和领都格朗·索伦城，宿屋最大的标志就是和其他房屋相比房门很大。其中卡萨迪斯的宿屋只能进行住宿和仓库两项功能，露营地和格朗·索伦城的宿屋分别增加职业技能和转职的相关功能。

除了学习职业技能外，在宿屋花钱休息还能改变当前的时间，只要在睡觉时选择“朝まで休む、Stay till Morning”（变为白天）和“夜まで休む、Stay till Nightfall”（变为夜晚）即可改变当前的时间。选择交钱睡觉后，如果目前主机有连接PSN或LIVE，系统会自动和服务器连线取得资料，如果有其他玩家雇佣过玩家的角色，此时会获得水晶作为报酬，关于水晶的具体作用请参照下文的Pawns介绍部分。

村民



在本作中登场的村民均有好感度的设定，若提高村民的好感度可以获得不少好处，例如会触发新的护卫任务、店主追加新的商品等等。不过好感度是一个隐藏数值，在游戏中无法直接看到村民的好感度，只能通过对话时的反应判断当前的好感度，在好感度高的情况下村民会有脸部泛红等特殊反应。

和村民积极地展开对话和送礼物是增加好感度最有效的方法，因村民不同所喜欢的礼物也有所差异，如果送的礼物正合对方胃口的话能一次性提高大量好感度。当然游戏中有不少行为也会降低村民的好感度，大幅降低好感度的方法不外乎以下几种：1. 攻击村民；2. 杀死村民；3. 让村民目击到杀人或是攻击场面。需要注意的是，虽然杀死的村民在经过数日后会重新登场，其他下降好感度的村民也能通过送礼等方式进行弥补，但还是比较麻烦。奉劝各位在城市中最好不要随便拿出武器攻击，很容易误伤到村民，尤其不要使用“退魔剑圣斩”这种带有范围效果的技能，学会新技能后还是跑到城外再试验吧。

一般村民喜爱的道具

村民	喜爱的道具
卡萨迪斯的男性村民	肉系
卡萨迪斯的女性村民	花系
格朗·索伦城的男性村民	鱼系
格朗·索伦城的女性村民	变幻花系
圣职者	咒われた像、古代の矿石
士兵	武器
旅人	料理
盗贼	ドクロ

注：因时间关系，暂时无法制作日版与美版道具的对照表，相应的物品名称只能请各位读者转换系统语言来对照，不便之处敬请原谅。



黑店

位于格朗·索伦城欢乐区的神秘商店，位置比较难以描述，各位可以看配套的图片前往此店。与店主对话并选择第二项可以让他帮我们制作赝品，也就是复制一个完全一样的道具，不过复制的费用不低，一般是原素材购买价格的150%，用来复制常见素材就难免有些浪费，最好用于复制一些难以入手的强化素材。确定要复制的道具后需要给店主一天时间用于复制，急求的玩家可以通过在宿屋休息快速入手道具。

此外，该店有不少好东西，除了传送石“刹那の飞石、Ferrystone”和定位水晶“戻りの础、Portcrystal”（需要二周目）外，还能买到解锁奖杯“女装”所用到的必要装备“淑女の服（一式）”。

监狱

非常令人讨厌的设施，在城内只要玩家攻击村民就会被城里的卫兵关进牢房，由于被关进牢房后需要贿赂守卫才能出狱，因此城中的守卫为了讨点小钱过活，一旦发现玩家有不轨行为就会十分“热情”地请我们进去吃一顿猪排饭。注意这里的“攻击”并不仅仅是使用武器攻击村民、将他们举起并丢出去等明显行为，使用“退魔剑圣斩”这种带有范围效果的技能波及到村民也同样会被守卫丢进大牢。

被关进大牢后需要用5000G贿赂守卫才能逃出监狱，在有“牢狱の键、Skeleton Key”的情况下可以直接打开牢门扬长而去。不过被关进监狱最烦的不是要花一点小钱消灾，而是全身的装备都被强制除去，这时玩家要手动重新装备，所谓强龙压不过地头蛇，为了避免麻烦，各位在城里还是少惹事吧。



装备店

和其他RPG游戏不同，本作只有一间装备店，位于格朗·索伦城宿屋的出口右手边，非常好找。在游戏初期该店的货物很少，随着流程的进展会逐渐增加贩卖的装备。除了在这里更新装备，玩家也可以通过第三项强化装备，强化后的装备会增强性能并减轻重量，对战斗很有帮助。装备一共分为三个等级，其中lv.1只要支付一定数量的金钱就能强化，lv.2和lv.3除了要支付金钱外，还需要不同的素材，越高级的装备所需素材越珍贵。

任务

游戏中的任务分为主线任务、支线任务、护卫任务和告示板任务，其中主线任务又因性质不同分为龙征任务和特命任务，接受任务后可以在主菜单中随时查看，对着任务按○/A即可使用指引系统。主线任务的特点在于都会给玩家详细的提示，在地图上也会显示相应的跟踪信息，要完成并不困难。而支线任务就比较头疼，不仅需要玩家主动去寻找NPC接受任务，任务的指引也不太友好，很多时候需要玩家自己想办法解决。护卫任务则和NPC的好感度有关，后续任务均要好感度到达一定程度后才能在告示板上领取。护送任

73139.blog.163.com



务有几点需要注意：1. 最好在白天出发，一旦到了晚上自保都有困难，更别提保护手无缚鸡之力的NPC了；2. 在途中遇到大型怪物请自行绕开，否则任务很容易失败；3. 进行这种任务的时候最好带一个传送石，因为护送任务的目的地都比较偏远，走回来纯粹是浪费时间；4. 带上足够的药草，免得在途中因为补给不足陷入进退两难的局面。

接受任务后一些有关联的NPC头上会出现一个特殊标志，与之对话会获得有用的情报，下面为各位接受几种标志的含义。

绿色：和其对话能接受新任务。

红色：重要人物，能触发下一步任务或是持有对任务非常有帮助的情报，对话后能得知目标素材的出现地点或是目标怪物的弱点。

黄色：持有对任务有帮助的情报，虽然没什么大作用，但情报不嫌多，碰上的话还是积极对话获取情报吧。

角色

创建

完成断章剧情后玩家可以创建一个属于自己的自定义角色，从系统给出的框架中选用一个自己比较满意的造型，全部设定后如果对完成的角色不满意可以选择“高度设定、Make More Dateiled Edits”对角色细节进行再调整。

需要注意的是，角色的体格对其能力也会造成一定影响。简而言之，小体格的角色所持重量的最大值较低，但跑动速度和耐力的回复速度较快，反之亦然。如果你想使用战士、勇士和魔法骑士这种身穿重甲，在战斗中不需要频繁使用技能的职业，推荐选一个大体格的角色；如果使用的是法师、盗贼这类需要灵活走位并不断释放技能的职业，最好选择移动速度快的小体格。关于体格的具体影响可参照本部分附带的表格。

体型	
尺寸	体重
SS	50kg 以下
S	51kg ~ 69kg
M	70kg ~ 89kg
L	90kg ~ 109kg
LL	110kg 以上

消耗			
项目	S/SS	M	L/LL
承重力	40kg	65kg	100kg
耐力消耗	50%	100%	200%
耐力回复	180%	100%	60%
移动速度	115%	100%	80%

角色信息

1. 等级：等级越高综合能力越强。

2. 经验值（XP）：提升等级的必要数值，通过完成任务、杀死敌人均可获得一定量的经验。

3. 熟练度：提升当前职业等级的数值，等级越高可习得的技能越多，同样通过杀怪提升。

4. 身高：体格影响承重力与速度，具体参考上文。

5. 性别：根据性别不同，一些NPC的态度会发生变化。

6. 体力（HP）：角色的HP，受伤后减少，降至最低角色死亡。

7. 耐力（ST）：奔跑、使用技能、搬运、攀爬都会消耗耐力，耐力降至最低会暂时陷入行动不能状态。



8. 攻击力：影响角色的物理攻击力。

9. 魔法攻击力：影响角色的魔法攻击力。

10. 防御力：数值越高受到的物理伤害越低。

11. 魔法防御力：数值越高受到的魔法伤害越低。

12. 攻击属性：攻击附带的属性，属性能让对方

13. 吹飞（吹き飞ばし力、Knockdown power）：默认值为100，根据武器的好坏提升数值，数值越高越容易吹飞敌人。

14. 硬直（よろめかせ力、Stagger power）：默认值为100，根据武器的好坏提升数值，数值越高越容易将敌人打出硬直。

15. 吹飞耐性：默认值为0%，根据装备的好坏提升数值，数值越高，承受敌人的攻击时越不容易被吹飞。

16. 硬直耐性：默认值为0%，根据装备的好坏提升数值，数值越高，承受敌人的攻击时越不容易产生硬直。

17. 属性耐性：数值越高，受到属性攻击时造成的伤害越低。

18. 状态异常耐性：数值越高越不容易进入异常状态。

承重力

和《黑暗之魂》的物品重量系统有些类似，不过比较过分的是，本作中不仅装备有重量，药草和素材也同样有重量的设定。当角色携带的物品超过一定重量后角色的行动速度会变慢，这点对战斗是非常不利的。战士系因为有增加最大承重力的被动技能，而且战斗时不需要随时移动，因此影响不大。盗贼系职业在战斗中最好将获得的素材通通扔给伙伴，身上留几个药草、蘑菇和特殊箭应付战斗即可，等回到宿屋再将放在同伴身上的素材丢进仓库。



伙伴

原创伙伴

成为觉者之后，玩家的身分变得极为特殊，可以使用集合石召集伙伴。在第一次使用集合石时系统会让玩家造一个原创伙伴，这个伙伴从始至终都会跟随玩家一同冒险，由于电脑的AI不太给力，让他使用盗贼、法师这种需要灵活跑位才能保证存活率的职业反而不太靠谱，建议让原创伙伴使用皮糙肉厚不容易死亡的战士系职业，只要给他配上一个嘲讽技能，在战斗中他会积极地吸引敌人火力为我们创造攻击机会。



Pawns

除了原创伙伴外，我们还能再找两名队友组成4人小队冒险，不过这种被称为Pawns的伙伴和原创伙伴不同，他们无法通过战斗获得经验值的方式提升等级，只能通过不断更换的方式增强队伍实力，不过这样也有不必为他们置办装备的好处。

值得一提的是，部分Pawns拥有一些对付魔物的知识，例如知道狮鹫的弱点的Pawns在战斗中会提醒你多攻击狮鹫的翅膀，法师系职业还会主动使用火属性附魔增加你的输出能力。Pawns在冒险过程中会不断和你聊天，并提醒你附近有什么怪物，因此在战斗中切勿一味猛冲，多留意画面左边的聊天记录会起到事半功倍的作用哦。

读者的300期寄语 小脚脂：打开我床底，将最近几个月的UCG放入，里面满满都是回忆，UCG、《掌机王》、《游戏·人》、《游戏城寨》、《游戏光环》、《PS2专辑》还有纪念品！感谢UCG一直带来一本好的杂志陪伴了我和同班同学。祝杂志越办越好！

选择Pawns

调查集合石就能进入时空隙缝，在这里玩家可以自由招收Pawns。最常用的便是Lvを指定して探す（Pawns by Level），这项指令可以根据指定的等级查找Pawns。每次玩家最多只能从列表中选择5名Pawns进行呼出，呼出后不要急于雇佣对方，应先查看对方的情报，首先查看的重点是Pawns的攻击力，其次是携带的技能，战士系一定要携带嘲讽技、而法师则要携带回复魔法和附魔魔法。至于盗贼，由于电脑控制的盗贼经常会身穿皮甲跑到前线用匕首作战，我们还是忽视这个职业吧……

一个队伍最多只能容纳两名Pawns，当你要替换Pawns时，必须给被抛弃的Pawns一个道具，并对他的综合表现给予评价，如果遇到一个非常给力的Pawns，别忘了给对方一个五星好评哦亲~

此外，游戏中有一种名为水晶（RC）的数值，为了防止大号带小号导致游戏难度降低，玩家想招收比自己等级高的Pawns就必须支付一定数量的水晶为代价，招收的Pawns等级比自身越高所需支付的水晶也越多。获得水晶最为快速的方法便是让其他玩家雇佣自己，获得的报酬少则几千，多则上万，各位在游戏过程中不妨有事没事就去宿屋休息，看看有没有玩家雇佣自己。虽然完成任务也能获得水晶，不过只能获得几百，远远不够实际需求。

其实使用水晶雇佣高级Pawns的方式各位可视为是一种前期投资，通常来说，等级比你高很多的Pawns往往拥有你需要对付怪物的弱点情报，而且他的装备和输出能力远高于我们，对战斗很有帮助。不过Lv.30以前升级很快，用来付款有些浪费，建议达到Lv.40左右再一次性花费几万水晶雇佣一个强力法师系职业，用来对付在地狱的战斗。



一个优秀的队伍必须考虑好职业的平衡，但这和需要对付的敌人也有直接关系，如果要和狮鹫、鸡蛇兽这种经常在空中飞的敌人交战，那么配置3名远程职业的输出能力要远高于传统的2近战2远程。其实能够为队友疗伤的法师是最受欢迎的Pawns，一个队伍输出能力的好坏和法师的强弱也有直接关系。法师系职业分为支援型和输出型两种，前者携带的技能多为附魔和治疗法术，而后者一般都是巫师，能装备六项攻击技能，虽然无法支援团队，但能以强大的魔法在瞬间消灭敌人。

招收法师也要考虑对付的敌人，和狮鹫这种敌人战斗的时候，找一个会火附魔的法师能让你在最短时间内将狮鹫轰下来虐杀。在面对多头蛇、红龙这种体型较大的敌人时，一个会陨石和龙卷风魔法的巫师能让战斗效率大幅提升。当然，你也可以考虑两个名额都招收法师系职业，一个支援系一个输出系。

战场



界面元素

1. 体力(HP)：角色的HP，受伤后减少，降至最低角色死亡。
2. 耐力（ST）：奔跑、使用技能、搬运、攀爬都会消耗耐力，耐力降至最低会暂时陷入行动不能状态。
3. 技能：显示装备的技能。
4. 对话框：显示同伴的对话，留意这里能发现一些有用的信息。
5. 同伴血量：显示同伴的当前血量，为0时同伴进入濒死状态。
6. 敌人血量：显示敌人的当前血量，为0时死亡。
7. 小地图：显示周围的状况，当同伴进入濒死状态时在小地图上会显示骷髅标志，记得前往救援。

救援

当队友的HP降至最低后并不会像玩家那样立即死亡，而是会进入濒死状态，只要在一定时间内来到同伴身边按○/A就能进行救援，救援后同伴会以半血的状态继续战斗。只要救援及时同伴就能无限再起，在和一些难缠的敌人战斗时可以让同伴上前担任炮灰，我们趁机从侧面发动攻击的方式战斗。



异常状态

游戏中能让敌人陷入特殊的状态，这些状态分为属性状态和异常状态，其中前者又细分为火、冰、雷、圣、暗五种属性，后者则拥有多种类型。具体内容请参照下表：

属性	
属性	效果
火	游戏中有很多惧怕火焰的怪物，使用火属性攻击时具有各种效果加成。持续攻击一段时间之后可让敌人进入持续掉血的“延烧”状态。
冰	进入“冻结”状态，在一定时间内无法行动，受到的物理伤害为200%
雷	进入“感雷”状态，可以将伤害传给周围的敌人
圣	攻击带有圣属性，给予敌人伤害的同时可以回复一定量的体力
暗	攻击时追加伤害

异常状态		
状态	持续时间	效果
毒	150秒	每经过6秒减少20体力；敌人中毒的情况下持续时间为180秒，1秒减少50体力
黑暗	60秒	画面全黑，无法看清周围环境；敌人中招的情况下持续时间为30秒
延烧	15秒	每经过1秒减少24点体力，敌人中招的情况下1秒减少33体力
冻结	15秒	无法行动，受到的物理伤害为200%
睡眠	15秒	无法行动，受到的伤害为150%；敌人中招的情况下持续时间为30秒，受到的伤害为450%
混乱	180秒	能攻击到同伴，伤害为平时的20%；敌人中招的情况下1秒减少15体力
顿足	30秒	速度减半
石化	40秒	中招后进入石化状态，若经过40秒还未解除石化状态会在3秒后死亡
诅咒	30秒	攻防能力下降60%，受到的伤害增加140%
行动不能	180秒	Pawns的特有状态，限定时间内未救援则Pawns会死亡
油漏	90秒	炎属性伤害为平时的200%
水漏	90秒	冰属性和雷属性的伤害为平时的200%，火属性伤害为50%
技能封印	90秒	无法使用技能

读者的300期寄语 冯老师是一块泡的发胖的小熊饼干：支持至今第7个年头。上次试了下把所有UCG放地上。整个客厅都不够用。喜欢的小编至今还是Gouki、胜负师、多边形、一刀。在这三百庆典将至，跪要PSV！没有PSV，一定要把爷这句话放到第300期上啊魂淡！

传送

本作比较失败的地方，游戏地图实在过大，而游戏中快速旅行的方式只有使用传送石一种手段，不过这玩意的售价高达20000G，对一周目游戏初期的玩家来说是绝对承受不起的。因此在游戏初期各位只能用双脚老老实实地踏遍大地。当流程进行到讨伐狮鹫的主线任务“天を冲く咆哮、Griffin's Bane”时，玩家可以在塔顶回收到定位水晶，传送石可以在定位水晶的设置地点和主城间选择一个进行移动，不过一周目用正常手段只能获得一个定位水晶，二周目中能以200000G的价格在领都的黑店中购入，以此实现快速传送到地图各处的目的。

职业

成长率

Lv.1 ~ Lv.10						
职业	HP	ST	攻击	魔攻	防御	魔防
战士	30	20	4	2	3	2
盗贼	25	25	3	3	3	2
法师	22	20	2	4	3	3

Lv.10 ~ Lv.99						
职业	HP	ST	攻击	魔攻	防御	魔防
战士	37	15	4	2	4	1
盗贼	25	25	3	3	3	2
法师	10	10	2	4	1	4
勇者	40	10	5	2	3	1
游侠	21	30	4	3	2	2
巫师	16	15	2	5	1	5
秘法骑士	30	20	2	3	3	3
刺客	22	27	6	2	2	1
魔射手	20	20	2	3	3	4

Lv.99 以上						
职业	HP	ST	攻击	魔攻	防御	魔防
战士	15	5	1	0	3	0
盗贼	5	15	1	1	1	1
法师	10	10	0	2	0	2
勇者	15	5	2	0	2	0
游侠	5	15	2	0	1	1
巫师	10	10	0	3	0	1
秘法骑士	15	5	1	1	1	1
刺客	5	15	3	1	0	0
魔射手	10	10	0	0	1	3

技能

当流程进行到露营地后玩家可以在宿屋中学习新的技能，学习技能需要花费独立的戒律点，戒律点通过击杀怪物获得。除了技能外职业还有熟练度的设定，通过战斗可以逐渐提升职业熟练度，熟练度越高可习得的技能也越多，后期不少强力技能都拥有十分霸道的效果，因此最好将职业练满再考虑转职。

技能分为主动技能、职业技和被动技三种类型，其中主动技能分别对应L1/LB和R1/RB，一共可以装备六个技能，在战斗中通过和□、△、○/X、Y、B互相组合使用，不过勇者比较特殊，



他的主动技能只有一种，在战斗中只能装备三个主动技能，在前期戒律点不多的情况下各位最好优先将点数投资到实用性更高的主动技能上。

职业技是该职业的特殊动作，比如战士延迟输入后的叩击、盗贼的两段跳和翻滚动作，这些技能无法和其他系统职业的通用。而被动技能在学习后需要玩家自行进行装备，被动技能的效果多为增加角色能力，应尽早习得。

转职

本作一共有九种职业，分别为基础职业(战士、盗贼、法师)，上级职业(勇者、游侠、巫师)和混合职业(秘法骑士、刺客、魔射手)。在游戏初期玩家要在基础职业中选择一种开始游戏。当流程进行到领都格朗·索伦城时可以在宿屋进行转职。初次转职时需要花费一定数量的戒律点解锁职业使用权限，其中基础职业和上级职业需要1000戒律点解锁，混合职业则需要1500戒律点。转职后原职业的熟练度依然保



留，而且被动技能全职业通用。

由于新职业的熟练度为0，而职业后期的一些被动技能十分霸道，例如法师拥有增加法术伤害的技能，可以提高魔射手和秘法骑士的伤害输出。建议先将之前职业练满再进行转职，这样才能利用被动技能最大限度地发挥出高级职业的真正实力。

小贴士

体力：受到伤害后会减少体力的最大上限，只能通过使用回复道具的方式恢复，在游戏初期要特别注意这点。

油灯：走夜路时最好使用油灯照明，否则很容易被狼群、盗贼偷袭。灯油用尽后可以通过油瓶进行补充。

坑爹的油灯：在夜间有照明的情况下最好拿下油灯，不然你会神奇地发现，点油灯的可视范围比没点还小……

集合石：陷入异常状态后，可以进入集合石磨时间，或去宿屋休息。

移动速度：根据推动摇杆的力度，角色的移动速度会产生变化。

掉落伤害：从10m以上的高度跳落会受到掉落伤害，部分职业可以使用一些独有的职业技减免伤害。

讨伐任务：在途中碰到大型怪物的时候会触发讨伐任务，成功击杀怪物能获得大量经验。

装备：游戏中大部分装备无法和其他系统的职业通用，如果想转职成其他系统的职业，请保证有足够的资金前往武器店购买必要装备。

原创伙伴：原创伙伴和主角一样，需要我们为他置办装备和学习技能，在相关界面中按R1/RB即可转到对应窗口。

流程攻略

教学关

教学关的战斗不难，**其中大部分杂兵NPC会帮我们搞定**，在关卡的最后需要对付游戏中的第一个BOSS——奇美拉。

奇美拉(キメラ、Chimera)

弱点：三个头

这只拥有三个头的怪物是游戏中遇到的第一个BOSS，在刚登场时拥有极高的战斗力，我们需要在最短时间内利用攀爬(跳跃R2/RT)攻击将它的蛇头和羊头干掉才能有效降低它的作战能力。奇美拉的倒地抗性很低，在战斗只要给予其一定伤害就能让它进入倒地状态，多用一些威力大但需要较长准备时间的技能对它的弱点发动攻击。

奇美拉的三个头各司其职，其中蛇头会发动远距离攻击、羊头会咏唱魔法。不过头部也是奇美拉



读者的300期寄语 内蒙古 贾思超：祝贵刊越办越好，小编们工作顺利，我们的300期不见不散！
更多：访问：73139.blog.163.com

的弱点，只要集中攻击很快便能破坏。战斗开始后建议马上冲上去干掉会不断喷射毒雾的蛇头，之后可以趁它在倒地挣扎的过程中集中攻击羊头，战斗中切勿站在奇美拉的正后方，会被它的后腿踢到。全部解决后奇美拉也就只剩下近战攻击的狮头了，此时难度不高，稳扎稳打方可胜利。

在游戏后期会遇到强化过的黑色奇美拉，最大的改变在于血量方面的提升，大致战术并未发生变化，依旧以攻击头部造成硬直，然后给予大伤害的方式进行战斗。

开场

它，从时空的隙缝中伴随着漫天飞舞的哈皮鸟现身，蜷缩着的庞大躯体依然遮蔽了苍穹。深重而绵长的呼吸如同鸣雷般震动着天空，似乎在坠落中仍沉浸在虚无的梦境之中。但在片刻之间，



它睁开了眼帘，露出了浑浊的白色瞳孔，那里面没有智慧与理性的踪迹，有的只是无尽的暴怒和疯狂。在让万物颤栗的嘹亮咆哮声中，这巨大的生物舒展开它那堪比一座城市的巨大身体，挥舞着一双仿佛能延伸至天际的翅膀，带着它自身所预示的灾难与劫祸，朝着远方飞去。

红龙再次降临世界，带着无数的魔物而来，属于人类的末日，即将到来。

毁灭之兆
（Harbinger of Destruction、破坏の先触れ）

剧情

古老的传奇故事中，英雄都诞生于一个平凡的小村庄中，而在这个平凡的清晨，一处偏远的小渔村卡萨迪斯中，一位英雄正在迎来他的崛起之日。

但是，他必须先经历濒临死亡的考验。

巨大的红龙袭击这座村庄时，每个人都陷入了恐慌，前来招募屠龙勇士的卫兵不战而逃，甚至丢下了自己的武器，而这时，我们的勇者却为了保护自己的故乡和朋友们挺身而出，挑战落在海滩上的巨龙。

可惜，凡人的力量对于巨龙来说过于渺小，它前爪一挥便击飞了我们的英雄，而它身上惟一的伤疤，就只是在击飞胆敢挑战自己的人类时插进掌中的铁剑造成的破口，而且那伤口正在以肉眼可见的速度愈合。疼痛唤回了巨龙的神志，浑浊的白色从它的瞳孔褪去，显露出如同鲜血般艳红，又如同火



焰般耀眼的真正瞳孔。昂起巨大的头颅，它头一次用带着智慧的眼光看着远处躺在沙滩上的人类，口中呢喃着有着奇特音节的龙语，利爪缓缓举起，指头的尖甲刺进了英雄的胸腔。一颗心脏被勾在了它的指尖，而且在龙语魔法的影响下，正在逐渐地发出耀眼的红光。最后，它张开血盘大口，吞下了心脏。被破开胸膛的英雄只能眼睁睁地看着这一幕，却没有注意到自己的胸口正在迅速的愈合，最后只余下一道触目惊心的疤痕。

当人们在海滩上找到陷入昏迷的英雄时，巨龙早已离去，但它留下的并不只有满地被烧焦的尸体和摧毁的渔船，还有属于这个世界的新英雄：觉者（Arisen、觉者）。



难点提示

玩家将会和红龙展开战斗，但其实完全是走过场，一开始躲好龙的喷火，之后爬到龙身上砍几下就会进入剧情。

觉醒
（Newly Arisen、覚醒）

剧情

巨龙留给英雄的伤疤还有着特殊的力量，当他醒来并将手放在胸口，便会听到似乎是来自巨龙的声音。在自己休息的房屋外，英雄还听到了青梅竹马的吉娜（Quina）在跟村长阿塔洛（Adaro）讨论他的伤势，虽然他的身体并没有问题，但是胸腔中却听不到心跳声。村长把这视为一种诅咒，想要将英雄赶出村子。心灰意冷的英雄和吉娜道别后便走出了村口，没想到在大门处空中突然出现一道时空隙缝，一位法师从隙缝中落到地面，在



看见英雄的瞬间便举起了右手，手上的奇特疤痕散发着和主角胸口疤痕一样的光芒。他名叫卢克（Rook），并称呼英雄为"觉者"。卢克是名为Pawns的组织里头的一员，他愿意亲自引领主角前往国王召集屠龙勇士的地方，让觉者能够遇见更多的和他一样的Pawn，成为他们真正的领袖。

难点提示

前往露营地（Encampment、露营地）的路上玩家基本上不会遭遇到什么像样的战斗，惟一需要注意的是不要随意攻击路人或将炸药桶投掷到别人身上，那有可能会令游戏中的某些任务无法进行下去。

觉者的召唤
（Call of the Arisen、覚者の証）

剧情

在露营地的中央帐篷处，觉者终于见到了用于招募Pawn的奇特装置，那是一个形状类似漩



涡般的石碑，当觉者靠近时，便会发出蓝色的神秘光芒。触碰石碑，觉者听到了一个来自于虚空中的声音，告诉他必须要先通过考验才能够得到承认。刚离开石碑所在的帐篷，一群士兵高喊着怪物来袭，从觉者面前跑过，看来这便是他所需要迎接的考验，跟随着士兵，觉者与同伴冲出了要塞外，看见的却是一头远远超出他想象之外的怪物。

难点提示

独眼巨人是玩家需要挑战的第一个大型怪物，虽然此时玩家只有一个同伴，不过因为在场还有其他士兵帮忙吸引怪物的注意力，所以不会遇到太大的困难。玩家可以先专心清理哥布林免得他们骚扰法师，也可以干脆就对独眼巨人展开进攻。具体的怪物打法请参照下文的怪物打法攻略。

独眼巨人（サイクロプス、Cyclops）

弱点：眼睛

非常笨的怪物，战斗时不会区分敌我，会连敌人的杂兵一起干掉。实力不济，顶多算一个强化版的杂兵。远程职业可以全程瞄准它的眼睛攻击，近战职业则推荐爬上它的身体进行攻击，等它倒地之后再集中攻击眼睛。从游戏中期开始会遇到身穿盔甲的强化版，近战职业攻击其被盔甲保护的部分会发生弹刀，需要利用攀爬系统攻击它裸露在外的皮肤才能造成有效伤害，战斗难度稍有上升。

读者的300期寄语 上海 王晨：衷心祝愿UCG越办越好，越办越强。在今后300期的日子里，我会继续一贯的支持。

更多，访问：73139.blog.163.com

战斗教学
（Strength in Numbers、共斗の教え）

剧情



通过了考验的觉者不但获得了使用石碑前往名为“时空隙缝”（Rift）的空间招募Pawn的能力，还被允许用自己的意志创造出一位独属于自己的Pawn，这位同伴和觉者一样，能够在战斗中不断变强。告别卢克，招募到两位新Pawn后，觉者正准备离开露营地，却被看到他战斗英姿的Berne骑士（Ser Berne）拦住了去路，这位负责训练新兵的教官认为觉者虽然有着强大的力量，却缺乏有效的锻炼和指导，为此，他特地安排了三场训练，来让觉者和他的同伴进行挑战。

难点提示

三场训练都很简单，首先是把箱子搬到指定地点，场地里头就四个箱子，其余三位伙伴会自动跑去搬其中一个，我们可以在终点前等待，通过特殊动作将箱子抢来即可。第二个是打倒场景中的靶子，任何类型攻击都可以，全部打倒就过关。第三个训练和第二个差不多，只不过靶子分了类型，红色是近战目标，蓝色是远程目标，需要用相应的攻击去打倒，因为同伴会自动选择适合的目标击倒，玩家自己按照职业的不同选择相应的目标击倒就可以完成训练。

破晓的轰鸣
（A Rude Awakening、暁に轟くもの）

剧情

训练的强度比觉者想象中还要大，才回到营地，他便一头栽在床铺上坠入了梦乡，而唤醒他的并不是朝阳与鸡鸣，而是属于人类的惊恐呼叫。抓起武器冲出营帐，他看到的却是自己从未遇见过的恐怖景象，一条长着四个脑袋的巨蛇正在把用粗硬的原木搭建的露营地围墙如同玩具般地逐步摧毁！带上身边的同伴，他急忙朝着怪物冲去，想要将它击退！但只靠人力又该如何挑战这样的怪物。



难点提示

实际上和许德拉（Hydra、ハイドラ）的战斗基本上是一场剧情战，近战职业在这战比较被动，注意不要被蛇头的冲击打中，也不要留在蛇身体后方，那里皮肤太硬，只会弹刀，而且许德拉发动蛇行时身体和尾巴都有判定，被扫中很容易受到极高伤害。等剧情发展到梅塞德丝（Mercedes）教会玩家使用炸药桶对付许德拉后，跑到营地中搬一个炸药桶，来到许德拉身前，等待蛇头作出蓄力准备前咬的动作时放下炸药桶并离开，等蛇头被炸掉就可以进入剧情。

而远程职业就十分轻松了，站在远处的安全地带朝脑袋攻击即可，不久便能打断头部触发剧情。

奉献战果之道
（Off With Its Head、战果献上の道）

剧情

与许德拉的战斗以这头怪物被炸下一个脑袋而告终，这条巨蛇因为恐惧而转身逃离，留下被破坏得不成样的营地和众多受伤的士兵。不过坐镇营地的梅塞德丝骑士却认为这次冲突也有好的一面，现在他们得到了一个许德拉的脑袋，把这个巨大的蛇头送回领都格朗·索伦城献给国王将会是一份相当不错的礼物。而主角本人作为一个觉者，加入到对抗巨龙的战斗当中也是一个巨大的助力，于是虽然营地被毁，招募到的士兵伤亡惨重，梅塞德丝在某种意义上仍然算是成功地完成了募兵任务，现在她遇到的困难只有一个，就是如何要把许德拉的头带回首都，那将是一场漫长的路，而且在路上还会有大量的哥布林和哈皮鸟会被蛇头的血腥味引来。显然，在前往首都时，保护车队的任务落在了觉者肩上。



难点提示

山道上玩家会轮流遇到哥布林、狼和哈皮鸟的袭击，路上还会遭遇落石，可以说是麻烦不断。最稳妥的通过方法自然是一路小心前进，一批批处理好敌人。哥布林单个没什么威胁，但是每次出现的数量很多，要注意优先处理那些攻击拉车的牛和法师的哥布林。哈皮鸟对于有远程攻击手段的盗贼来说算是较好对付，战士和法师一个缺乏远程攻击手段，一个需要时间施法，最好集中打击那些被队友轰下来的哈皮鸟，避免它们有机会重新飞回天空。路上的关口处记得去拉下开关开启闸门，不然哥布林会不断刷新。在靠近领都时，如果已经入夜，路上还会出现僵尸，不过因为对方动作慢攻击意识弱，不会构成太大威胁。

来自深渊的邀请
（A Matter of Myrmidons、深淵からの誘い）

剧情

终于到达领都格朗·索伦城，觉者在旅店中安顿了下来。在这里，他打听到Pawn们在领都拥有一个公会，便带领同伴前去拜访。管理公会的是名为Barnaby的青年，他似乎已经听到了觉者来到的消息，有条不紊地向觉者介绍了Pawn公会的作用。这处地方是供Pawn们休息的场所，许多在本地活动的Pawn都会在这附近出现，觉者的队伍中如果出现空缺，随时可以把他们招募为同伴。同时，这里也是地下遗迹弗艾尔（地下遗迹エヴァ－フォ－ル、Everfall）的入口。作为管理者，Barnaby不无担心地注意到，在龙出现后，原本平静的弗艾尔也发生了异动。既然觉者现在出现在他面前，Barnaby便委托他代为探索弗艾尔，看看下方到底出现了什么情况。答应了Barnaby的请求，觉者一行人推开落满尘埃的铁门，朝着迷宫走去。



难点提示

1：来到领都后记得立刻在旅店附近的武器店采购装备，将自己武装起来，同时也要记得留一点钱在隔壁的药店购买药草和蘑菇，前者能够恢复生命值，后者可以恢复耐力值，是冒险途中不可或缺的补给。

2：在旅店中记得花费戒律点学习技能并装备上，关于技能的详细解析请看系统部分。弗艾尔里

读者的300期寄语 惠州市 林锐涵：八老师的吐槽十分到位，九老师还是不要再为自己是一位土豪而狡辩了，最近发现洛克不再是受攻击的那位，渐渐将矛头指向了稀饭，希望稀饭能发扬洛克的搞笑才能，继续给我们带来欢乐。离近高考，压力也越来越大。写完这封信的心情也好了很多，考完我就要入手PS3啦！

头的战斗难度颇高，一定要做好准备再去挑战。

3：同伴方面有两个需要注意，一个是寻找会武器附魔法术的法师，又或者玩家自己作为法师学会相应的技能，因为在迷宫中会遇到亡灵，他们对于一般物理攻击的抵抗能力很高，也不容易打出硬直，但有属性的武器可以对他们造成高伤害。另一个是记得带上有远程攻击能力的盗贼，因为后期会遇到敌人的骷髅法师，如果玩家自己是战士或法师，对付起来不太方便，还是拥有弓技能的盗贼解决起来比较快。

4：在地下城中玩家还会遇上一头食人魔，就现阶段来说玩家基本上无法敌过这种怪物，而且他们还会抓住玩家角色或者同伴吞吃对方，所以安全起见可以选择躲开，不过如果玩家够勇敢，这里也有一个巧妙的方法。因为食人魔处于迷宫的螺旋走道上，其中有一边是悬空的，只要在边缘引诱食人魔发动冲刺并躲开，它会直接冲出走道然后摔死，5000 多点经验值轻松入手，但注意这时候食人魔有可能会带上同伴一并摔下去，这时玩家基本上没有办法去拯救同伴，所以使用这个方法前最好存个档。

5：最后调查奇特的圆盘后地面会出现许多触手，不但懂得施法，而且近战攻击威力颇高，这里不需要跟触手战斗，一路逃走即可，路上遇到的敌人一概不需理会，记得同时要不断指挥队友紧跟你，不要因为跟敌人交战而落在后面。

国王的命令

剧情



好不容易逃出怪物横生的弗艾尔，觉者一行人受到了国王的嘉奖，不过想要见上国王一面，还得先去听 Maximilian 骑士的调遣，这位骑士会交给觉者新的任务，如果觉者能够顺利完成，则会获得觐见国王的资格。

难点提示

下面的四个任务是相对独立的，而且玩家只要完成其中两个就可以获得会见国王的资格，具体是做哪两个则取决于玩家自己的判断。不过因为完成任务会关系到成就 / 奖杯的获得，想要全成就 / 白金的玩家请把四个任务都做一遍。

碑石的引导
(The Cypher、碑石の导き)

剧情

Maximilian 骑士手上有一块极为古老的石板，上面的文字如今早已无人能读懂，只有几个词汇还能勉强辨认，分别是“龙”、“伤疤”、“觉者”和“心脏”。这似乎暗合了觉者的传说，所以 Maximilian 骑士把这个责无旁贷的任务交给了觉者前去执行。觉者需要找到能够读解出这块石板的智者来提供答案。



难点提示

1：一个纯粹的跑路任务，不算路上遇到的野怪，完全没有战斗部分。玩家首先需要按照任务提示，前去黑市商店，让店老板读解文字，对方认为这石板上记载的并非只是单纯的文字，而是一段密文。之后根据店旁边另外一位 NPC 的情报（在店铺附近，需要绕一圈寻找），一个隐居与北方的贤者可能会懂得如何解读石板。

2：前往北方时小心路上会遇到狼的亚种雪狼和哈皮鸟的亚种雪哈皮，两个亚种的战斗力都比较高，玩家需要小心应付。

3：和贤者见面并得知石板上文字的真相后便可以回去和 Maximilian 骑士交差。

被夺去的城寨
(A Fortress Besieged、夺われた砦)

剧情



一处位于边疆的要塞在维修时受到了一个哥布林部落的袭击，并且被他们所占领，领都已经派出了士兵前往解放要塞，而 Maximilian 骑士则要求觉者为士兵们提供支援。

难点提示

1：这座城堡位于地图的西南方，觉者既可以从招募屠龙勇士营地的上方不远处经过诅咒森林斜上爬坡到达，也可以通过古采石场北入口来进入采石场，一路杀到古采石场南入口，离开采石场就会发现自己已经离要塞不远了。

2：如果走诅咒森林，路上遇到的怪物强度不大，基本是哥布林和狼，但有可能会遇到奇美拉（Chimera），怪物本身的强度应该不至于能够威胁到玩家队伍。笔者当时不走运，还碰上了黑龙，这种怪物以现在玩家的队伍等级可能难以战胜，实在打不赢就逃吧。

3：到达要塞后跟留守的队长对话，沿着他附近的地道进入要塞，里头会有一场恶战。首先不要进入要塞中庭，直接来到城墙的顶部，这里会有一门弩炮和大量的哥布林，先解决操纵弩炮的哥布林，这时玩家会受到要塞顶部的两门弩炮的攻击，以牙还牙用弩炮轰炸对面操纵弩炮的哥布林，把他们都消灭后再处理掉城墙上的所有哥布林，之后便可以用弩炮慢慢虐杀中庭处的两头独眼巨人。注意这里的独眼巨人身上和头部都带有坚硬的盔甲，近战武器砍上去会弹刀，所以如果迫不得已要和独眼巨人进行肉搏战，记得爬到它身上在没有护甲覆盖的部位攻击。

4：中庭左侧有一个被围墙拦住的监狱，铁门被拴住，但是门右方的墙壁上有木梯，爬进里头进入监狱，在最深处消灭几个哥布林，可以获得一个开关拉杆，回到城墙处，将拉杆插入开关就可以打开被封住的要塞大门，把士兵们都放进来。

5：之后协助士兵和哥布林交战没有太大难度，一直杀直到剧情触发要塞开门，接着一路杀进要塞当中，期间惟一需要小心的是要塞顶部会有一个穿盔甲的独眼巨人，因为场景比起中庭要狭窄，小心不要失足从顶部摔下地面，玩家角色有可能会当场死亡。

6：和哥布林酋长的对战没有难度，不过之后他会逃跑，跟着他一起跳下要塞的窗户就可以完成任务。和队长对话后回去首都和 Maximilian 骑士交差吧。

睿智比勇敢更加珍贵
(Seeking Salvation、睿智は武勇より尊し)

剧情



Maximilian 骑士要求觉者调查一个名为“救世会”（Salvation）的组织，这个组织宣称只有崇拜龙并接受它带来的灾祸才能获得拯救。救世会目前正有扩张的迹象，觉者如果找到了任何关于组织的讯息，都需要进行详尽的调查。

更多…访问 73139.blog.163.com

读者的300期寄语 河北 翠幽香：恭喜300期！真的，很不容易，我现在还记得200其那令吾等欣慰十分的剧情小说，眺眼间竟到了300期。粗略一算，那时我也便高考完了，各种双重喜悦……直让人吃不消啊。

难点提示

1：任务前期是在城市中进行，按部就班地依照任务提示跟相关的NPC对话就可以发展任务进度。其中玩家需要找的黑人盗贼梅森藏在了下水道处，从贫民区沿着木梯来到下水道的缺口处才能够与他交谈。

2：任务最后会指向地图北方的地下墓穴（The Catacomb），非法师职业记得带上拥有圣属性附魔的法师同伴，墓穴当中有大量的骷髅亡灵，没有圣属性附魔打起来会很痛苦。

3：在墓穴中玩家可以沿路点燃火盆来为自己提供照明，同时也别忘了用上油灯，在黑暗的墓穴中才不会晕头转向。

4：除了骷髅类敌人，墓穴中还有烦人的鬼火，不但行动速度快，而且难以被武器击中。被鬼火附身时要立刻呼喊队友救援，不及时打散鬼火玩家角色的生命值会急速下降。

5：最后在一个洞穴处还会遇到一头食人魔，这里也有高台区域，必要时可以引诱它摔死，不过现在队伍等级应该已经比之前要高不少，而且场景中还有一捆三个的炸药桶存在，把食人魔引到附近引爆可以重创这头怪物。玩家可以尝试直接杀死它。

6：剧情后玩家会在墓穴大厅和大量的亡灵对战，不过实际上难度不是很高，只要保护好法师不被僵尸纠缠，解决起来还是很轻松的。

7：最后梅森会逮到一个救世会信徒，玩家可以选择杀死这个信徒或放他一马，不过对于游戏剧情影响不大。

在灵庙回响的诅咒
（The Watergod's Altar、灵庙に响く咒诅）

剧情

一支由教会修道士组成的考古队伍前去一处名为水神祭坛的古遗址寻找失落的古物，但是那里原来已经变成了怪物的巢穴，所以修道士们需要觉者的帮助，扫清里头的怪物并搜寻古物。水神祭坛位于招募屠龙勇士的营地和之前Mercedes运送蛇头的车队所在的桥头堡之间，需要经过长长的弯道，路上有大量的哥布林。觉者一行人边战边走，在古遗址入口处遇到了研究队伍的其中一位修道士，他告诉觉者另一位修道士在进入了古遗址后一直没有再出现，恳求觉者前去拯救自己的教友，并收集洞穴当中的五块古物碎片。



难点提示

1：水神祭坛是一个藏有几个秘密通道的迷宫，是游戏里头设计比较精巧的一个场景。水的存在限制了玩家一开始能够行动的范围，需要通过开启开关来降低水位，让下层可移动的通道出现。

2：场景中有新怪物蜥蜴人（Saurian）出现，这些怪物的防御力和硬直抗性很高，弱点是那长长的尾巴，玩家首先需要攻击他们的尾巴，断尾后蜥蜴人会陷入硬直，并且防御力会下降，此时抓紧机会进攻就可以轻松解决。蜥蜴人的尾巴是强化武器所需的材料，但因为重量颇高，如果觉得负重吃紧，可以将素材丢给同伴携带。

3：解决蜥蜴人后获得一个开关拉杆，可以拉下吊桥，之后的区域当中存在着骷髅法师，不过只要把它们吹飞到水中就可以轻松解决掉。

4：在最上层的深处，玩家会在祭坛处遇到一个巨大的独眼巨人，在解决巨人后，场景中玩家会找到那位进入祭坛的修道士的尸体。任务的其中一步完成，但此时还不是离开祭坛的时候，记得先搜刮完祭坛附近的宝箱，里头有不错的装备。

5：往出口走去，在吊桥附近玩家会发现一个封闭起来的暗门，入口在吊桥另一边，不过因为入口下方是蓄满水的空回廊，所以需要靠冲刺跳跃来进入。进入该区域后小心有变色龙特性的蜥蜴人亚种，他们可以让自己的身体和附近的环境同步，从而达到隐身的效果。不过这些蜥蜴人的打法和普通蜥蜴人差不多，弱点仍然是尾巴。

6：在暗门后方通道深处踩下开关，水位降低，下层区域能够进入，这里玩家会遇到不少骷髅亡灵，仍然优先对付法师，之后是拥有远程攻击手段的盗贼，战士留到最后解决。

7：在一处通往祭坛暗道的斜坡处，玩家会遇到一个小型的独眼巨人，不过这个巨人既没有武器，生命值也不如之前的独眼巨人高，对付起来很轻松。

8：将古遗址水位降到最低，并且探索完每一个宝箱，获得总共五块古物碎片后，就可以离开水神祭坛前去和洞穴外的修道士交差了，注意需要和他交谈两次，第一次报告他教友的死讯，第二次则是把碎片交给他。之后就可以回去和Maximilian骑士交差。

决断
（Come to Court、决断）

剧情

千辛万苦，觉者才终于获得了进入国王城堡并与他见面的机会，但是顽皮的小丑在觉者刚进入王宫时便给他开了个玩笑，把一顶傻乎乎的尖帽戴在了觉者头上。大厅中几乎每一个贵族都在拿觉者当笑话看待，而国王也只是漫不经心地为觉者进行了授职



仪式，似乎除了曾并肩作战的Mercedes和另一位骑士，根本没有人把觉者当一回事。几乎是灰溜溜地离开了王宫，垂头丧气的觉者却在花园的一角遇见了王妃艾莉诺亚（Aelinore），这位有着一头流苏般金发的美人温暖的笑容和俏皮的话语驱散了觉者心中的阴云，也让他找到了对抗巨龙的真正理由。

当觉者准备离开王宫的庭院时，却遇到了带领卫兵长前来会见他的大臣。作为王国事务的实际执行者，他对待觉者的态度要比国王好多了，以国王的名义，他为觉者颁布了两个更为重大的任务。

难点提示

一个纯粹的剧情任务，不过这里有一个小难点，就是不要在王宫当中奔跑，只要撞上任何NPC就会立刻被关进牢房，要是玩家手上没有万能钥匙，那就只能乖乖交钱出狱或者读档了。

响彻天空的吼叫
（Griffin's Bane、天を冲く咆哮）

剧情



在龙出现后，凶猛的狮鹫经常为祸乡里，危及王国人民的生命安全。国王召集了讨伐队来对付这种能够飞翔的猛兽，大臣命令觉者与狩猎队一同行动，前去击杀狮鹫。

难点提示

1：这个任务的提示烂透了，在任务地点，玩家需要把新鲜的肉丢进作为任务目标的白圈当中引诱狮鹫降临。实际上这里需要的鲜肉是怪物的尸体，在前往任务地点路上会遇到很多哥布林，记得击杀后及时捡起尸体丢进白圈，就可以引诱狮鹫前来。

2：虽然有狩猎队的NPC帮助，狮鹫仍然不太好对付，具体打法请参照怪物攻略。

3：将狮鹫的生命减低至60%

更多，访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 宝鸡 蒲晋超：游心以为乐，戏看万世尘。机中玄妙千万处，实写人生总是情。用来感慨颇良多，技巧读来不同往日人生如春，术语专攻敬责敬业以心待人。

左右它便会逃走，此时先不用急，等待一段时间后任务会指示玩家前往蓝月古塔(The Bluemoon Tower)。

4：去塔的路上敌人非常多，包括了雪哈皮、拥有上位职业成员的盗贼团和魔像(Golem)，前两者都是后期常见的野怪，后者则是这个区域特有的大型怪物，打法请参考怪物攻略。

5：塔楼处会有大量亡灵，请确保玩家自己的法师角色或者法师同伴拥有圣属性附魔法术。

6：和狮鹫的战斗其实是剧情战，遭遇到狮鹫后需要击破两道铁闸门上腐朽的木栓，然后在第三道门处防守好狮鹫的雷电攻击，等它破坏了铁闸门后就进入固定视角的逃跑剧情，按下奔跑键朝前狂奔，记得指挥同伴一起逃命。最后终点处会突然右拐，小心别冲得太猛。

7：和狮鹫在塔顶的决战难度不算太高，打法和之前的狩猎阶段差不多。击杀狮鹫后记得搜刮塔上的所有金币和道具，其中包括了“定位水晶”(Portcrystal、戻りの砥)，只要在任何地点使用这个水晶，就可以生成一个额外的传送点，此时玩家使用传送石(Ferrystone、刹那の飞石)便可以选择传送到这个传送点。这里建议玩家直接把定位水晶用在蓝月古塔，因为有一个后续的任务仍然要来到这个塔，不想走那段长路的玩家可以考虑直接用传送石传送过来。

狮鹫(グリフィン、Griffin)

弱点：翅膀、火属性

在试玩版中就被玩家虐杀无数次的怪物，其实狮鹫本身的实力不弱，而且经常处于空中的特性让近战职业在战斗时非常无奈。不过它实在是太弱火了，只要给武器加上火属性附魔，在战斗中抓紧时机利用攀爬猛攻它的翅膀(没耐力就猛嗑蘑菇)，，很快就能让它“坠机”之后可以让狮鹫在坠机→倒地



硬直→坠机中无限循环。至于远程职业和狮鹫的战斗就更简单了，不断使用广范围的技能很容易将它打下来。

魔像(ゴーレム、Golem)

弱点：遍布全身的光点

由石头组成的魔法巨人，和独眼巨人的攻击方式没有多少区别，只是增加一招眼部激光，根据激光的扫射轨迹用奔跑就能轻松回避掉攻击。由于魔像全身用石头组成，普通攻击对其很难造成伤害，



只有使用攀爬集中攻击它身上的发光点才能产生输出。魔像的倒地抗性不高，成功破坏一处光点便能让它进入倒地硬直，可以利用这点优先击破背后的弱点，趁其倒地的时候再集中火力攻击脚部和手部的弱点。

破坏魔像头部的弱点之后它会进入暴走状态，此时攻击欲望大幅提升，静等一段时间或是破坏它的一处弱点便能将它打回原型。简而言之，只要熟悉魔像的弱点分布位置要对付它还是十分轻松的。

难点提示

一个简单的跑路任务，按照任务提示去获取各个标记在地图上的证据，这些证据有的是当事人或证人的口供，有的是证物。绝大部分证据都可以在城内找到，惟一一个较为遥远的证据是在地图北方的凛风塔楼(Windbluff Tower)，与驻扎在当地军队的队长对话后，他会派一位手下的士兵带自己的证言前往领都。与士兵对话后护送他前往领都，将所有证据都交给大臣后，就可以等待判决日的到来。因为任务需要度过游戏中的四天才会进行下去，不想浪费时间的等待的玩家可以在旅店不停地睡觉，睡到任务期限结束便可以完成任务。商人是有罪还是无罪其实可以由玩家操纵，不过有罪的情况下任务会追加一步，因此还是判无罪比较好。

被魔器迷住的灵魂
(The Wyrmking's Ring、魔器に魅入られた魂)

剧情

觉者顺利地完成了大臣分派的两个任务，不过似乎大臣还有更重要的任务需要玩家处理，其中一个是国王的戒指丢失了，考虑到王宫当中守卫森严，大臣怀疑是有内部的人协助作案。



他命令背景清白的觉者调查戒指的去向。

难点提示

1：任务前期很简单，逐步按照提示和相应的NPC对话就可以发展任务，直到一位NPC声称自己在采石场北方入口看到了可疑的人，任务才会进入战斗阶段。

2：前去古采石场北入口，会遇到法师Salomet和他手下的强盗。这位法师承认自己偷了戒指，随即指挥手下向着玩家进攻。这里玩家需要记得立刻缠住Salomet，不让他成功施法，余下的强盗都很容易对付。将Salomet的生命值降到一定程度他会逃走。

3：继续按照任务提示探听Salomet的去向，却发现他竟然逃跑到了蓝月古塔。玩家如果之前有放下定位水晶，现在就可以传送到塔楼处，不过这里还是建议先顺路完成另一个大臣委派的任务后再传送。

4：塔中的强盗人数很多，而且里头有非常多的上位职业，攻击力惊人，不要尝试孤军深入，很容易被秒杀。对付那些在墙壁高台上放冷箭的射手，一定要抓紧机会赶紧消灭掉，如果看到手持重剑的勇士也要记得迅速躲开。

5：Salomet在塔顶和玩家决战时会变成强化形态，不但法术威力惊人，还懂得召唤亡灵。玩家需要先消灭掉他召唤的骷髅骑士再对他进行追击。注意Salomet此时硬直抗性很高，基本上近身攻击都无法击倒或吹飞，近战职业再和他贴身肉搏时一定要记得躲开他的近距离法术攻击。击败他后拿回戒指，玩家便可以回收定位水晶然后传送会领都，记得不要把水晶放在仓库中，日后有用。

荣华的破绽
(Trial and Tribulations、栄華の綻び)

剧情

一位富商被指控有通敌卖国的嫌疑，大臣命令暂时还没有任何政治背景的觉者作为公正的第三方收集证据，证明商人到底是无辜还是有罪。



信念与自尊
(Pride Before a Fall、信念と矜持)



剧情

在北方的凛风塔楼爆发了一场起义，梅赛德丝被派往镇压，大臣要求觉者随行并保证梅赛德丝的安全。

更多，访问：73139.blog.163.com

难点提示

一个其实没有太多战斗部分的任务。玩家跟梅赛德丝对话后可以直接赶往凛风塔楼，在那里国王的军队正在和起义军对战。跟随任务提示，来到塔楼的中层，便会目击梅赛德丝与起义的领导人，也就是之前在救世会墓穴集会上和觉者有一面之缘的蒙面骑士在对峙。没过多久，蒙面骑士的真实身分揭晓，两人便开始决斗。这时玩家可以选择出手帮忙，也可以选择坐等梅赛德丝输掉决斗。无论选择哪一个，任务都会进入下一阶段，回去领都交差，任务完成。

阴暗的领都
(Honor and Treachery、翳る領都)

剧情

大臣收到了一个紧急的信息，需要觉者立刻赶往桥头堡。刚刚完成了两个艰巨任务的觉者仍然不得不带上同伴火速赶到桥头堡，却发现那里风平浪静。此时一个传令兵跑来，带来了一个



令人震惊的消息：领都受到了袭击，请觉者立刻赶回救援！

难点提示

1：前去桥头堡已经是玩家走过几次的老路了，而且路上的怪物已经完全不能造成威胁，相信玩家都会很快到达，之后需要赶回领都救援，手头宽松的可以用传送石省时间，囊中羞涩的还是乖乖跑回去吧。

2：在西门处进入领都便可以跟鸡蛇兽（Cockatrice）对战，详细打法请参考怪物攻略。

3：打跑鸡蛇兽就去跟大臣交差完成任务。

鸡蛇兽（コカトリス、Cockatrice）

弱点：翅膀、火属性

和鸡蛇兽战斗时要小心它吐出的石化气体，如果积蓄一定量的石化气体会陷入石化状态，此时要尽快使用软化药解除。鸡蛇兽的战斗模式和狮鹫非常相似，依旧以攻击翅膀为主，而且它停留在地面的时间更长，就算是近战职业也有机会利用攀爬攻击它的翅膀，不过被鸡蛇兽带到空中的时候要时刻注意耐力的残余量，当它挣扎的时候最好嗑一些蘑菇维持耐力，或是自己主动跳回地面。

褒奖、责任与义务
(Deny Salvation、褒美と責務)

剧情

鉴于觉者连续作出了各种伟大的创举，国王似乎也终于重视起觉者的功绩，亲自带领觉者进入王国的宝库，并对他进行嘉奖。但是国王才刚打开宝箱，一个传令兵便带来了坏消息。邪教组织救世会袭击了边疆长城（The Greatwall）。国王立刻命令觉者前往长城支援，而在那里，正有一个意向不到的“惊喜”在这等觉者到来。



难点提示

1：去长城的路不容易走，最好选在白天前往，否则会遇到大量怪物阻扰。建议还是尽快赶路，以到达目的地为目标比较好。

2：在长城外围有商人和军需官为玩家提供服务，之后在长城的广场处需要和两个全副武装的独眼巨人作战，话虽如此，因为巨人的动作较为缓慢，而且两个巨人的攻击经常互相误伤，所以打起来并不难，战略仍然是优先击倒一个，然后再对付另一个。

3：之后在城堡中玩家会遇到救世会的成员召唤出各种亡灵与玩家作战，不过敌人强度都不是很高，有一些地方可以用炸药桶炸出暗道，但因为暗道作用太小，玩家们最后记得进入搜刮一下道具就可以了，平常没有利用的价值。

4：在一个房间处玩家需要挑战一头奇美拉，不过此时玩家的等级早已完全超越了这头怪物的强度，所以战胜它是不成问题的，要是想耍耍新花样，房间里头还有两门弩炮供玩家去虐杀这头怪物。

5：最终决战前，击败一个骷髅骑士救下一个卫兵，对方会开启武器库的大门，里头的宝箱会固定奖励一把优质武器，记得要拿。

6：最终战的对手是两个巫妖，这种亡灵是纯粹的施法者，对付的方法也很简单，近战直接负责清除地面上巫妖召唤出的小怪，远程职业则专心攻击长期停留在空中的巫妖。等巫妖被击落到地面时，近战职业要记得立刻冲过去抓紧机会制造伤害，如此几个来回就可以解决巫妖，巫妖本身的法术攻击频率不是特别高，在战斗中没有太大威胁，算是相当好对付的敌人。

毁灭的赞歌
(The Final Battle、滅びの賛歌)

剧情

解救了长城的危机，但是从天而降的红龙却留给了觉者新的启示。觉者再次前往北方的山脉中寻找那些破译了古石板的智者，对方也把红龙的所在地告诉了觉者。召集同伴，打理行装，



觉者终于踏上了朝着自己宿命之旅的终点前进的道路。

难点提示

1：之前长城中无法打开的铁门现在已经可以进入，穿过铁门，玩家会来到和游戏刚开始的教学关卡一模一样的场景当中，不过此时场景中的怪物都会出现强力的稀有种，其中包括了长着蝙蝠翅膀的梦魔、能够喷吐火焰的黑狼和身体颜色有变化的奇美拉。这些怪物都不容易对付，玩家要做好心理准备。

2：和红龙遭遇时，玩家会发现和自己好感度最高的NPC角色已经被红龙俘虏，此时玩家必须面临选择，是把NPC献给红龙还是将其搬到安全的地方？不同的选择会产生不同的结局变化，不过这里如果选择把NPC献给龙并向命运屈服，最后还是会重新回到这个选择当中，所以玩家最后还是只能选择和红龙一战。由于选择关系到奖杯/成就的解锁，建议先选择不战解锁奖杯/成就，之后再和红龙交战。

3：和红龙的战斗开头部分是典型的剧情战，首先玩家需要逃脱红龙的追杀，一路朝着画面方向狂奔即可。之后是在破败的城墙上躲避红龙的火焰喷射，因为只有左喷和右喷两种变化，所以躲起来很简单，所以玩家大可不必拼命跑，稳妥地躲好喷吐就OK。

4：来到塔顶，玩家需要用弩炮来击落红龙，记得瞄准它胸口发出红光的部位射击，射击判定其实很宽松，只要瞄准的位置差不多就可以触发剧情。

5：被龙摧毁塔楼并来到龙背上后，玩家需要一直朝着龙背部发出亮光的弱点攀爬，途中会几次失衡，统一都是用晃动左摇杆解决QTE，平常注意推动摇杆向前，移动到弱点处按轻攻击就可以触发剧情。

6：剧情过后进入真正的战斗。场景中远方会有弩炮，不过因为会被龙毁坏，不应多用，只能在龙腾空时用于将它击落。龙的弱点自然是胸口的红色光点，集中击打，迫使它不断落地，最后耗尽龙的生命值便可以迎来胜利。最后介绍一种能快速击杀红龙的方法——战斗前花费一定数量的水晶，找一个等级在lv.55上下，会陨石术和龙卷风的巫师，战斗中只要巫师成功咏唱出龙卷风魔法，红龙就会被打得在原地无限硬直，永无再起之日……

读者的300期寄语 无聊 吴岳：也许我已经很少看UCG的攻略，但我永远会注视着UCG的背影。
更多 访问：73139.blog163.com

深渊中的真理

（Fathom Deep、真理は深き高みにあり）

剧情

战胜了红龙并取回了自己的心脏，觉者满以为回到领都的自己会受到热烈的欢迎，然而等待着他的却是一个个噩耗，国王突然变得衰老，还想要举剑杀死他。之后他又被污蔑为旧城区坍塌的元凶，不得不在卫兵的追杀中逃出了王宫。被卫兵们追得四处逃窜，觉者来到了坍塌的旧城区边缘，从坍塌的洞穴往下看，他看到的却是一个神秘的时空隙缝，里头正散发着诡异的光芒，而且在天空中，有一个同样的隙缝正在缓缓张开。惊恐中，觉者被一头飞舞的哈皮鸟撞歪了身姿，重心不稳之下，一头栽进了洞穴当中！



此时他没能想到，在战胜了红龙后，还有着更大的挑战在等待着他。

难点提示

1. 回到王宫后玩家先会和衰老的国王作战，不过对方毫无战斗力可言，轻松击败他后会遭到卫兵的追击，跟随同伴的指引一路逃到旧城区的坍塌洞穴处就能触发剧情。

2. 我们要收集 20 个龙之心脏（龙の鼓动、Wakestone），目标物品其实就是本作中的复活石，除了在地狱打怪获得外，之前也可以在黑店和奸商（之前被判刑的那个剧情人物）处花钱购买。在地狱下落的过程中可以通过 R2/RT 抓住平台，之后进入房间挑战，每个房间的挑战内容均不同，后期几个房间甚至会遇到同场数个 BOSS 的挑战，难度极高。其中新怪物眼魔很好对付，在它有保护罩的时候专心清理场景中的触手即可，当保护罩消失时不要错过机会，集中发动攻击制造伤害，反复几次就能解决战斗。

3. 在地狱中我们可以挑战世界 BOSS ウルドラゴン，击杀之后能获得特殊的龙血武器，性能极佳。不过该 BOSS 血量也非常夸张，需要一定耐心才能干掉，关于ウルドラゴン的详细打法在下期的研究中心放出。

4. 完成"真理は深き高みにあり、Fathom Deep"后跳入时间缝隙，这里要和隐藏 BOSS 界王决战，此战和红龙战一样，通过选择不同会进入相应的结局，共有"往后走"、"战死"和"胜利"三种结局，分别对应三个奖杯 / 成就。

5. 和界王的战斗不难，先击破能力较弱的界王，他空血之后不会立刻死亡，而是在原地释放冲击波，冲击波的威力足以秒杀我们，不要管他。先拉开距离干掉他的分身，之后原创伙伴会冲过去抱住界王，我们趁机给予界王致命一击即可。

6. 胜利后主角成为新的界王，此时可以前往渔村和领都，但无法和村民交流，使用道具"リディル、Godsbane"即可进入真正的结局，随后开启二周目。二周目继承金钱、水晶、戒律点、职业熟练度、道具、村民好感度等内容，最后使用的装备会自动送进仓库。

★进入真结局后剧情就留给各位读者自行欣赏，我们就不剧透了。

许德拉（ハイドラ、Hydra）

弱点：头部、火属性

拥有多个头的蛇怪，也是一周目中非常难对付的 BOSS。难度主要体现在许德拉那极为夸张的血量和足以秒杀近战职业的蛇行。为了防止被蛇行秒杀，远程职业战斗时尽量站在许德拉的侧面发动攻击，而近战职业没有什么特别好的打法，只能通过攀爬攻击它的头部，战斗前可以找两名会陨石术的巫师增加讨伐速度。当许德拉的头被砍断时要用火属性持续攻击伤口部分，能有效降低头部的复原速度。被火焰灼烧的伤口越多许德拉的行动也越缓慢，可以趁机给予大威力的攻击。和许德拉的战斗一定要有耐心，切勿在最后关头不顾一切地冲锋，只要稳扎稳打终会胜利。



成就 / 奖杯列表

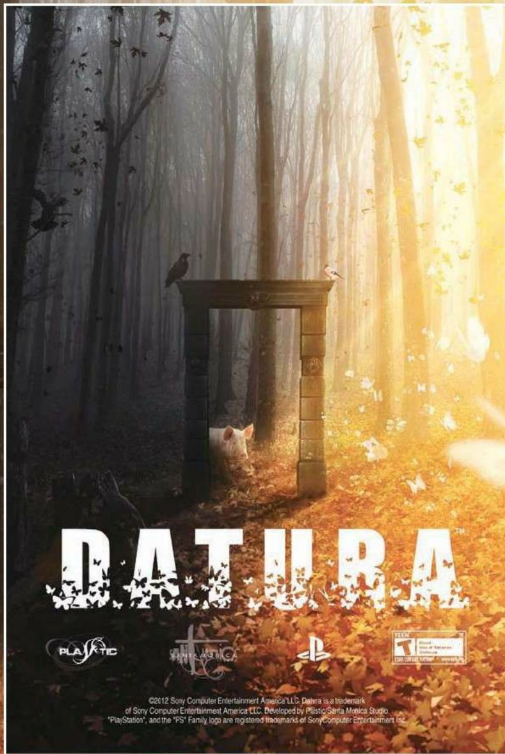
英文名称	日文名称	点数	杯种	说明
The True Arisen	マスター	–	白金	取得所有奖杯
It Begins	もう一つの战い	5	铜杯	完成故事序章
Onward	旅立ち	5	铜杯	完成主线任务"觉醒"（Newly Arisen、觉醒）
A New Ally	相棒	10	铜杯	完成主线任务"觉者的召唤"（Call of the Arisen、觉者の证）
Getting a Head	あの首を狙え!	15	铜杯	完成主线任务"破晓的轰鸣"（A Rude Awakening、暁に轰くもの）
The Courier	运び屋	10	铜杯	完成主线任务"奉献战果之道"（Off With Its Head、战果献上の道）
Writ Large	お役所仕事	10	铜杯	完成国王的命令系列任务中的两个，获得觐见国王的资格
Come Courting	王より立派な冠	15	铜杯	完成主线任务"决断"（Come to Court、决断）
The Message	急使	15	铜杯	完成主线任务"褒奖、责任与义务"（Deny Salvation、报奖と责务）
Rough Landing	派手な着地	10	铜杯	完成主线任务"毁灭的赞歌"（The Final Battle、灭びの赞歌）
Destiny	归乡	25	铜杯	主线任务"毁灭的赞歌"（The Final Battle、灭びの赞歌）中选择与红龙作战
Treacherous	深き高み	10	铜杯	完成主线任务"虚假的凯旋"（A Warm Welcome、虚しき凯旋）
Freedom	奥底	10	铜杯	完成主线任务"深渊中的真理"（Fathom Deep、真理は深き高みにある）
Mercy	缲り返す世界	30	铜杯	在最终决战中战胜界王，具体战术参照流程部分
Solitude	孤独	20	铜杯	主线任务"毁灭的赞歌"（The Final Battle、灭びの赞歌）中选择与红龙共存
Servitude	咆哮	20	铜杯	在最终决战中被界王杀死
Peace	安宁	20	铜杯	在最终决战中选择不与界王交战
Closure	解放	40	金杯	击败界王后使用道具"リディル、Godsbane"自尽，开启真结局
The Laborer	世话焼き	20	铜杯	完成50个告示板任务
The Hero	救世主	40	银杯	完成所有游戏中的任务（不包含告示板任务）
Human Resources	多才な人	20	铜杯	让玩家角色转职
The Specialist	その道のプロ	40	银杯	习得一个职业的所有技能
The Veteran	狩りし者	35	铜杯	击杀3000个敌人
Headshunter	八つの瞳	30	铜杯	击败海德拉（Hydra）或其亚种（Archydra）
Eye Contact	见つめられて	30	铜杯	击败眼魔（Evil Eye、イ-ビルアイ）
Serpents' Bane	先驱者たち	40	铜杯	击败火龙、雷龙和冰龙这三头中型龙族怪物
The Messiah	多重世界の英雄	50	金杯	击败古龙（Ur-Dragon、ウルドラゴン），其实就是世界BOSS，在地狱和二周目渔村沙滩的集合石里都能遇到
Local Recruit	路上劝诱	5	铜杯	通过和NPC对话的方式招募一位Pawn
Foreign Recruit	人材派遣	5	铜杯	在空间隙缝中招募一位Pawn
The Captain	名雇用人	15	铜杯	招募70个Pawn
Inhuman Resources	多才な相棒	20	铜杯	让原创伙伴转职
The Savior	苏生	10	铜杯	使用龙之心脏（龙の鼓动、Wakestone）复活一次
The Knave	诈欺师	15	铜杯	获得一件赝品道具
The Artisan	调合	10	铜杯	使用两个素材组合成一个道具
Dragon Forged	突然变异	30	银杯	让身上的装备沐浴龙血获得加强，击杀红龙后自动获得
Well Equipped	收集家	30	铜杯	累计获得350件武器和护甲
A Queen's Regalia	女装	20	铜杯	让一个男性队伍成员穿上女装（包含玩家角色），可以在黑店购买所需服饰
The Philanthropist	マメな人	15	铜杯	送出五十份礼物
The Escort	デ-ト	10	铜杯	完成一次在告示板领取的护卫任务
Affinity and Beyond	一途	10	铜杯	把一个NPC的好感度提高至最大值，好感度多周目继承，二周目中必定能拿到
Into Dripstone Cave	绀碧の锺乳洞	10	铜杯	进入Azure Caverns、绀碧の锺乳洞
Into the Ancient Quarry	石切り场迹	10	铜杯	进入Ancient Quarry、石切り场迹
Into Soulflayer Canyon	灵吸いの峡谷	15	铜杯	进入Soulflayer Canyon、灵吸いの峡谷
Into the Manse	澗离宫	20	铜杯	进入the Manse、澗离宫
Into the Frontier Caverns	最果ての洞窟	15	铜杯	进入Southwestern Caves、最果ての洞窟
The Tourist	旅惯れた人	10	铜杯	拜访50个游戏中的地点
The Vagabond	グランシス案内人	20	铜杯	拜访100个游戏中的地点
The Explorer	世界を识る者	35	银杯	拜访150个游戏中的地点
The Ever-Turning Wheel	もう一つの姿	50	金杯	完成二周目
The Coin Collector	长者	30	银杯	累计获得1千万金币
The Patron	开业	15	铜杯	帮助玛德蕾妮（Madeleine、マデリン，女行商人）开设她的商店

读者的300期寄语 大连理工大学 李大鹏：多谢你借我一只蜡笔，让我描绘出生活的五彩天地。多谢你借我一方寰宇，让我施展出电玩的八方神器。多谢你借我一双慧眼，让我辨析出业界的百变轨迹。多谢你借我一席之地，让我书写出最爱的UCG300期！

《曼陀罗》是近期推出的一款PSN下载游戏，和不少PSN独占作品一样，本作更注重于交互体验和艺术性，整体感觉颇为另类。游戏名源于一种花，白色的曼陀罗在主要场景中也是随处可见，这种花的花语是“不可预知的死亡与爱”，而主角在现实与虚幻中来回穿梭、在生死间轮回，与这致幻的植物亦有着某种联系。支离破碎的记忆碎片只能由玩家自己去组建故事，当觉得自己的猜测符合逻辑时，却在结局处却又陷于混沌。两小时的奇幻之旅如同是在欣赏一部自己扮演的文艺片，剧情晦涩难懂，可好处是让人无法剧透。（笑）向文艺范儿玩家诚意推荐！

文 胜负师　美编 NINA

曼陀罗	SCE		动作冒险
PS3 DATURA			港版
2012年5月8日	1人		75港币
对应PS MOVE			对应玩家年龄：13岁以上



我在人生的半途，步入一座幽暗森林，迷失了确切的路径。

——但丁《神曲》



以下攻略会以全收集全奖杯为目标。本作支持MOVE操作，首次游戏时建议使用手柄会更方便一些，体感操作可随后体验。



01 一开始，主角躺在救护车的担架上，按动作键（L2/R2）掀开床单，之后推右摇杆控制右手的活动，由于手是断开的，看上去略微有些神秘而惊悚。之后还是按动作键扯下身上的监护设备。一旁的医生见状又是心脏起搏器，又是强心针，一阵折腾……



02 画面一转，主角来到一片神秘的树林，按提示走向前方【第1棵白色的树】前，按住△键靠近，取下树上的小本子和笔，触摸树干后会画下一小部分的地图。今后凡是看到白色的树就上前摸一下，把地图画全可以获得【金杯：完成地图】。



03 来到前方的铁门处，用笔把锁撬开，游戏中有很多都是六轴或体感操作的，可能需要多试几下，打开后获得【铜杯：第一扇门】，之后便可以自由探索了。



04 大门右侧有一个洗手池，调查后会有墨绿色的液体流出，这里现在还无法进行解谜，但是用手直接触碰液体可以取得【铜杯：金盆洗手】。



05 大门前方不远处有棵断树，上面还有一张脸，把脸取下，在树的内部找到一把铁锹。画面一转，来到冰天雪地，把下面有奖杯的冰面用铁锹凿开，可以获得



【铜杯：贪婪】，之后会再次回到树林中。

06 往女神像方向走，路左边有【第2棵白色的树】，记得把地图画上。右前方可以看到一头猪，捡起地上的小石块扔向猪，把它赶跑。



07 女神像前方有一个树洞，向此方向前进时注意沿途右边的小坡上有【第3棵白色的树】。树洞靠主角自己无法打开，把猪往那个方向赶，它会把树洞撞开。



08 进入树洞后画面一转，主角驾驶汽车行驶在公路上，最终在车祸发生的瞬间又转回了树林。



09 由树洞一侧继续前进，可以看到左右两侧有【第4和第5棵白色的树】，先把地图画上。来到打靶小屋，注意打靶小屋的后面还有【第6棵白色的树】。拿起小球慢慢调整方向，把球从右侧的小窗口扔出去，可以获得【铜杯：暴投】。

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC.

读者的300期寄语 上海 姜尧炜：14年中UCG伴随着我成长。自从上次200期获得了VIP以来，感觉UCG就是我生活的一部分，就算最近工作很忙也会买一份放着，等空下来的时候在工作台上慢慢阅读。我只有一个希望，那就是祝愿UCG越办越好。

更多……73130.blog.163.com



10 用球把罐子全部打倒，再用枪把土匪和鸭子都打中，球和子弹都是无限的，所以可以反复尝试。成功后上面会掉下一个奇怪的布娃娃，把绳子打掉后布娃娃会掉在柜台里面，打靶小屋的门也会打开。



11 进入小屋后，又突然切换了场景，主角这会儿是在一辆囚车里，调查左边的警卫数次后，车祸发生，拿起右边工具箱里的锯子锯断手铐。



12 回过神来，主角又穿越回了树林，调查跟前的一堆杂物，捡起一个旧瓶子。



13 返回最初大门附近的那个洗手池，用瓶子装满绿色的液体。将液体倒入女神像手中的水壶内，另一只手就会放下，主角可以取得一把钥匙。



14 刚才往打靶小屋方向走时应该可以看到一扇独立的门，用钥匙可以打这扇门。进入房间，里面有一个留声机，按一定速度摇动把手，当留声机的音乐不走音时便能成功取得【铜杯：留声机】，失败的话可以退出选“继续”，这样可以重新尝试。



15 打碎玻璃取得撬杆，把门上的木条撬下来，通过猫眼往外看，之后有一条恶犬出现，用撬杆把它打飞，但猎人突然冲进来，对着主角就是一枪……



16 退回到门外，把前方大门左右四个标有罗马数字的开关按下便可进入迷宫，同时取得【银杯：迷宫】。



17 这个迷宫非常好走，在迷宫中心位置会发现一口水井，先不忙转动摇把，在摇把左侧可以捡起一块小石头，调整位置投下，如果正好落在水桶里就能解锁【铜杯：神射手】。



18 转动摇把，把井里的水桶拉上来，之后猎人再次出现，把主角推落井中。经过一段滑道，主角从迷宫一侧的大嘴中滑出，安全落地，而一扇小铁门也随之打开，从这里可以进入森林的另一边。



19 进入小铁门后，可以看到一座桥，右边不远处有【第7棵白色的树】。过桥后小钟楼的右边有【第8棵白色的树】。转动钟楼门左边的阀门，再用手堵住右边流出绿色液体的管道，门就会打开。



20 进门后拉动绳子，钟会发现音乐声，面前的木琴也会打开。此时不要按照提示去敲击木琴，随便敲几下，直到弹出【铜杯：即兴演奏】。之后再按提示敲出音乐，大钟会落下在地上砸出一个大窟窿。



21 进入窟窿后又是一段滑道，这回会和一个小男孩一起到达儿童泳池，与男孩追逐了一番，两人双双落水。



22 从下水道爬出来，地点是桥右边的白色树木附近，继续往前走，会发现一个小院子，但门被封住了，在门附近有【第9棵白色的树】，地图完成，金杯入手！



23 左边的树上有一个小男孩，接近后他会从树上下来，并帮助主角进入院子，两人一起爬到树上去取一个苹果。但此时猎人突然出现，向着两人疯狂射击，男孩受了伤，主角按固定路线逃跑。



24 逃出院子之后，往发现男孩的树左边那条路前进，那里有个投球机，用一个铁盖子边挡边走，接触投球机后场景会转换，主角会身处战场，战友身受重伤。将受伤的战友拖走，便又会转换到树林中。



25 由最后一棵白色树木所在的小路往前走，按下四个开关打开小门，往前走会穿梭到医院。



26 在医院里会看到这一路遇到的所有人，但遇到的人并不固定。进入洗手间，如果玩家连着摄像头，那么在镜子会突然出现自己的样子，还是满惊悚的。此时无数飞蛾把镜子覆盖，玩家需要碰一下电灯的开关。



27 打开洗手间的门，主角再次进入那片树林。游戏在此时戛然而止，同时取得【金杯：回到树林】。



善恶抉择：游戏中几乎所有的穿梭剧情部分都会有不同的选择，比如05时是拿奖杯还是救人，08时有没有撞到猪，15时有没有打死狗等等，最后会影响玩家在医院里看到的人和动物。不再剧透了，剩下的就留给读者自己去探索吧。（除05外，其他选择不影响奖杯取得）

更多访问：73139.blog.163.com

文 华尔兹 美编 心の永恒



研究中心 RESEARCH CENTER			
COD 现代战争3	Activision		主视角射击
多机种	Call of Duty: Modern Warfare 3		美版
	2011年11月8日	多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上	

《COD现代战争3》DLC解析

虽然《COD 黑暗行动 2》已经公布，不过距离游戏发售仍然有一段时间，而去年的《COD 现代战争 3》如今仍然 DLC 攻势不断，眼下游戏的第 2 轮 DLC 已经发售，在这里将两个 DLC 任务的老兵打法和成就取得方法写一下。两个 DLC 都可以用双打的方法取得，由于成就、奖杯要求只需要通过老兵难度即可，这样就可以一个玩家选择简单难度，另一个玩家选择老兵难度来解成就，即便过关后只有一星评价，但依然可以将成就拿到手。

Black Ice

老兵难度：低

特殊成就、奖杯：A Baker's Dozen 雪地摩托部分撞死13名敌人

这关难度主要体现在初期雪地摩托部分，随机性比较强，高速行驶下，敌人准的时候很容易就死了。除了尽可能地将沿途敌人击毙外，也要注意不要掉到悬崖外边。部分如管道等地都是可以进去躲一下的，注意这部分建议尽量保持速度，速度慢了更容易被敌人打死。多个敌人出现的情况下优先将雪橇后面负责攻击的敌人消灭，负责开摩托的可以先不管。关于撞 13 个人的成就可以按 B(○)停在那里，敌人会下来让玩家撞，之后将沿途的敌人撞完即可拿到成就。

下摩托之后的部分要简单不少，开始后建议先后退躲在掩体后面，将从车上下来的敌人干掉，接着干掉右边的。前行会有几个火力很猛的敌人埋伏，贸然前进很容易死。建议贴左边行动，看到敌人后先扔个震撼弹再一一解决。逐步往前推进，从窗户里出来的敌人可以事先扔个雷过去搞定。进房间后正面还会有两个敌人送死。这个房间中有一把狙击枪，建议留着。



继续前进建议从左侧突破，蹲在掩体后面可以用狙击将远处的敌人一一解决，这个场景敌人比较多，而且站位比较分散，可以缩在掩体后面慢慢清场，不要着急，熟悉敌人的位置后非常容易。炸开门后进入子弹时间，优先干掉面前的敌人即可。

最后的脱出部分难度不高，大多敌人都慌忙逃窜，背对着你，只有部分不怕死的会攻击，不要慌乱，尤其出口部分，有震撼弹就扔一个，时间基本够用。一定要稳扎稳打，以免前功尽弃。

Negotiator

老兵难度：中等

特殊成就、奖杯：Not On My Watch 救出所有人质

本关救人成就和老兵成就最好分开拿，鱼与熊掌不可兼得。救人方面除了第一部分需要快速安炸弹外，其他部分其实并没有时间要求，玩家只要不继续推进触发下一步环节，人质便不会被杀死，所以不必紧赶慢赶，不过只要推进到该地点，就一定要将威胁到人质的敌人第一时间杀死。

一开始偷完枪后马上将两个敌人解决，之后第一时间往房间冲，安炸弹够快的话可以防止第一个人质被杀死。炸开房间门后进入子弹时间，左边的敌人会有拿人质做挡箭牌的动作，可以稍等一下将其爆头，以免误伤人质，中间和右边的两个敌人可以最后解决。在这个房间中可以挑两把趁手的武器后再继续前进。

下一个场景需要第一时间解决即将处置人质的两个敌人，之后建议向巷子里扔个闪光弹，优

读者的300期寄语 RO 星空飞月：游戏机实用技术，我生命中第一个伴侣！当有了另一半我也会把你安排到老二的位置永久不变！
©2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty, and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

先干掉楼上冒出的敌人，对面前后一共有4个敌人需要解决（双打时可以由另外一个玩家负责解决楼上的敌人）。

通过巷子后，远处2楼如果动作慢了会有个人质被敌人推下来，一定要利用自动瞄准快速将其射杀。铁栏处爬进两个敌人可以第一时间解决掉，房屋内的两个敌人位置比较阴险，可以将他们引出来，或者速度快的话直接进去干掉他们。

上楼可以丢第二个闪光弹，将三个敌人闪晕后杀死救下人质。接下来炸开门后又是子弹时间，这里注意不要一直开枪误伤坐在床上的人质，对着头各点一枪即可。出门后会从左边和正面各来两个敌人，由于不是同时出现，所以这里不要犹豫，两个两个快速解决掉即可。

在前往下一战斗点时可以先将右上方处决人质的敌人射杀，之后冲向机枪台，利用机枪台即便老兵难度下敌人也无法威胁玩家。这里注意不要太多使用辅助瞄准，容易误杀远处的人质。记住最后会有一个拿着火箭筒的士兵跑下来。

接下来的庭院便是最大难点，救人质的话子弹时间内先射杀4个敌人，之后将前方出现的两个敌人杀死。拆除炸弹后马上往左前方冲，这里需要顶住敌人的火力将人质救下。人质疏散后需要慢慢将这里的敌人全灭，敌人数量很多，站位比较阴险，如果是老兵难度的话非常容易死，不救人质的话可以在拆弹后迅速往回退，进入右后方或者左后方的拐角里面龟着打，相对安全许多，如果是双打的话可以一个蹲左，一个蹲右互相照应。将敌人一点一点清掉后注意进入别墅内可能仍然有多个敌人需要解决，不要大意。由于没有时间限制，可以稳扎稳打。炸掉最后一个房间后的子弹时间需要注意，左边那个劫持人质的位置最容易误伤，建议瞄准那个敌人左侧的位置将其击毙，剩余的两个则无任何威胁。



由A玩家扔闪光弹将其闪晕后周旋，玩惯生存模式的玩家应该没有压力。

前行到工厂附近会再次出现一波敌人，此时A玩家可以躲在拐角处先等一段时间，之后B玩家开始对地面进行打击，这个阶段会有三架直升机出现（4、5、6），全部击毁后即可解除特殊成就。将工厂附近的敌人清得差不多的时候A玩家就可以进入工厂战斗了（单打没有这段），工厂敌人不多，可以一步一步推进着打，将工厂炸掉后便会进入最终阶段。

此时B玩家会从高台落下，隔着集装箱将前方的敌人消灭后，沿着右边的掩体缓缓向前推进，A玩家则可以在工厂2楼对楼下进行打击，之后两人都可以躲在远处一点一点向前推进，最后会有个防爆兵出现，此时建议狂扔闪光弹和手雷，如果之前留着榴弹就更好了，往他身上丢，如果没打死就赶快往工厂跑，在里面利用楼梯优势阴死他。解决防爆兵后基本离胜利不远了，往终点前进时还有几个杂兵要打，不要因为着急导致前功尽弃。



Kill Switch

老兵难度：中等

特殊成就、奖杯：Helipocalypse 摧毁6架直升机

本关老兵难度下最好双打，一个人走地面（简单难度），一个人在上面狙击（老兵难度）。单打的话电脑比较迟钝，不会躲，狙击掩护部分队友容易被打死。

一开始由地面的A玩家将正面巡逻的的两个敌人先解决掉，之后下一个点还有两位。这个庭院部分有多名盾牌兵等敌人，A玩家可以爬在掩体后面，交给狙击的B玩家全权负责。最后两个敌人会出现在狙击死角，A玩家将他们击毙即可上楼，注意楼内会有一个敌人需要对付。A玩家来到2楼可以隔着窗户看到第一架直升机（1），此时将武器换成榴弹将直升机打掉，或者B玩家用狙击枪连续发射击落。

A玩家下楼后趴在屋里不要出来，负责狙击的B玩家负责清场，最后依然会有几个杂兵必须由A玩家解决掉。

清场后来到转角处会有敌人的直升机（2）出现（单打时会切换成狙击手），B玩家连续狙击即可将第二架直升机摧毁。

A玩家继续向前推进，之后会有大量敌人出现，还有第3架直升机（3）。此时建议A玩家躲回之前爬着的小屋中，接下来基本是考验B玩家狙击本领的时候，技术过硬的话可以将全场敌人击毙。最后会有一个防爆兵出现，对其连续狙击可以打掉他的盾牌，继续补几枪就能把他打死。如果没打准可以

Iron Clad

老兵难度：高

特殊成就、奖杯：Not a Scratch 坦克无伤

本关是所有DLC任务中难度最高的一个，单打状态下老兵难度坦克和玩家都很脆弱，敌人又多，NPC比较迟钝，不懂得用坦克的火力，关键本关流程很长，不能着急，双打的话负责安炸弹的玩家还会有榴弹用，根本就是强迫玩家双打。所以A玩家负责坦克（老兵难度），B玩家负责安炸弹（简单难度）。

开场可以全部交由坦克玩家负责，敌人的机枪不会对坦克造成任何威胁，只有敌人的火箭筒、自爆兵和坦克飞机这些才会损伤扣血，将第一个障碍物炸掉后建议不要走左边的坑道，正常向前推进比较容易一些，坦克玩家需要火力援护，同时小心敌人的火箭筒。坦克开到下一个障碍物时便会有直升机和坦克出现，用主炮可以很容易的搞定。炸掉障碍物后继续前进，这里会有多个火箭筒兵，建议A玩家缓慢前行，B玩家负责从右路突进，将火箭筒兵全部消灭，这个场景敌人很多，一定要利用坦克的超强火力。



下一个地段会有一个坑道，大部分敌人躲在那里，要想坦克无伤，负责冲锋的B玩家一定要从侧面将坑道内的敌人消灭掉，可以用榴弹。来到最后一个障碍物前会有大量敌人冲过来，一定要快速找个掩体躲避，此时还会有敌人的直升机出现，可以交给坦克负责，或者用火箭筒炸掉。

将最后一个障碍物清除后不要大意，最后仍然有两架直升机和坦克等着玩家，全部消灭后缓缓推进（B玩家可以躲在坦克旁边），来到终点后本关结束。

读者的300期寄语 YwPixel：虽然只是从08年开始看的UCG，不过从什么也不懂的小白，到现在自称半个“砖”家，你教给我的太多。因为小县城仅有一本UCG，以前总是会算好时间跑去报亭买。迫于高考压力，已经有好几个月没买了啊，25天后，每期必买这个习惯绝对会继续，UCG加油！



多边共享

《幽灵行动 未来战士》专用手柄

多边宝箱

铃 提供

强调合理战术安排的“《幽灵行动》系列”拥有着不少死忠，既然游戏对策略的实施非常讲究，那关键时刻的精准射击就显得尤为重要，好手感的控制器就一定必不可少，于是官方就为玩家准备了《幽灵行动 未来战士》的专用手柄。

这款手柄的色彩风格与《未来战士》相呼应，左、右摇杆之下的LED灯给人与众不同的感觉，拿在手上很酷，左右两侧的防滑设计有助于玩家精确操作。另外，专用手柄的射击按键进行过反复调试，确保双版本玩家都能感受到完美的操作手感与准确度，还有专门支持《未来战士》的功能按键。



这款专用手柄的双版本售价均为49.99美元，喜欢收藏各种限定版手柄的玩家不要错过，就算不拿来打《未来战士》，用在其他射击游戏上也是个不错的选择。

《梦幻之星在线2》的捏人大赛

多边趣闻

狼来了 提供

为了帮预定在2012年夏季发售的PC版游戏——《梦幻之星在线2》做宣传，游戏的发行商SEGA为其进行了一系列的造势活动。其中为期一个多月的“捏人大赛”在5月中旬圆满结束。

这次比赛的内容是让玩家自由发挥，于测试版中捏造原创角色，然后将作品放到网上供其他玩家投票，得票最多的前三名分别为冠亚季军，除此之外还设有5名入围的优胜奖。为了令更多的玩家投身到本次活动中，官方分别为大赛的前三名以及5名入围作品设立了奖品。

冠军：捏造的角色将于《梦幻之星在线2》的正式版中登场。

亚军：捏造的角色将被制成手办作为周边发售。

季军：捏造的角色将被印在卡片上作为周边发售。

优胜奖：游戏角色的手办一个。

本次共吸引了18309位玩家参与到投票的活动当中，大赛的结果非常出人意料，冠军得主既不是帅哥美女，也不是萝莉正太，而是一位霸气测漏的“大妈”。下面让我们来看看得奖作品以及相关的评论。





◀▲以总选票数1/3以上的压倒性得票率取得大赛冠军的“大妈”。评委的评语：“一看到这个充满个性的角色就知道她会取得不少票数。尽管极具视觉冲击力，却没料到她会受到大多数玩家们的追捧并一举夺冠。正式版的游戏中并没有这种类型的角色，相信到时候她的登场会给人带来不少欢乐吧。”



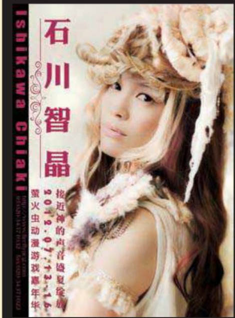
◀将被制为手办的作品，亚军碰巧是这种讨喜的造型，令人不禁怀疑赛事的结果是否被“黑箱操作”过（笑）。

▲部分优胜奖作品欣赏，除了有大众化的美少女外还有硬派的机器人角色。

更多访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 324：UCG马上就300期了，什么样的华丽辞藻都不能表达一个油炒饭心目中对UCG无限的爱。一路有你，一路伴随。感谢UCG，感谢所有的小编。

石川智晶×飞兰联撼燃七月广州！



第三届广州萤火虫动漫游戏嘉年华将于2012年7月13～16日在广州锦汉展览中心举行。届时，日本人气歌姬石川智晶和飞兰将空降第三届萤火虫动漫游戏展现场，携手掀起华南盛夏动漫音乐狂潮。石川智晶从90年代起与梶浦由记一起作为See-Saw进行音乐活动，曾演唱过《NOIR》、《.hack//》、《高达SEED》等系列主题曲。2005年单飞后，相继推出了不少脍炙人口的歌曲，特别是2007年发行的“Uninstall（《地球防卫少年》OP）”，得到了各界极高评价。2010年PS3/Wii平台发售的游戏《战国BASARA3》片尾曲《逆光》也是由她演唱。飞兰是日本新生代人气女歌手，自2008年出道以来，以挑逗性旋律配合华丽纯熟的演唱风格作为武器进军动漫歌谣界，并作为“实力派歌姬”得到各界认可。最令动漫迷熟悉的作品应该是近期热门动画《未来日记》ED1和OP2。她还曾为多部游戏和动画片演唱过主题曲，PS3游戏《白骑士物语》主题曲，《食灵－零－》插入歌，《CANAAN》TV版OP、《圣痕炼金士》OP、《百花缭乱》OP等。此次在萤火虫动漫游戏嘉年华邀请到两位光与暗人气歌姬在展会现场举办小型演唱会［真夏の声］mini live in 广州。这是石川智晶首次来到中国内地演出，也是飞兰首度来到广州演唱。此外，在会场内还会有两位歌姬的签名活动以及限定版周边贩卖，粉丝们千万不要错过与她们近距离接触的机会。



第2次机战Z 主角机模型介绍

多边宝箱

洛克 提供

在PSP上的两款原创《机战》作品《第2次超级机器人大战Z破界篇》和《再世篇》都卖得叫好又叫座，从《再世篇》的结局来看，《Z3》的制作可谓是板上钉钉的事，而周边厂商又怎会放过如此好的赚钱机会呢？这不，模型大厂寿屋在5月便推出了《破界篇》的主角机布拉斯塔，这也是寿屋在今年推出的第一款《机战》相关的模型。值得一提的是，本产品并不是《OG》的原创机，然而却出在“《OG》系列”上面，这是否意味着在不久的将来，“《Z》系列”的另外几台原创机体也会登场呢？

布拉斯塔是艾克西昂（アクシオン）财团第13防卫研究所开发的“DM破坏者（バスタ－）”试作1号机，开发时的代号为NO.0。由于是为了对付未知生物“次元兽”而开发的机体，因此加入了很多最新设备，使布拉斯达不但拥有高机动性和索敌能力，而且还拥有能迅速分析在战场上所获得的数据资料的分析能力。是以不管在各种状态下都能单独对抗强大敌人，或是能够收集敌人资料并生还为目的而开发的最新机动兵器。不过遗憾的是，本次发售的模型只包含了AX-55 EAGLE电磁加速式枪炮发射器和特殊装备“剑盾”，并未赠送游戏中的最终招式的部件。根据《模魂志》的龙飞所说，本产品的可动性低于寿屋之前发售的夺魂者，具体信息大家可查阅最新的《模魂志》。

商品情报	
比例	1/144
全高	约165mm
原型制作	Mouri Shigeo
售价	5800日元
制品形态	拼装模型
材质	塑料
发售日	2012年5月发售









更多，访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 hermanqiu：你们好！支持UCG十多年，希望十五周年时的UCG更辉煌。

末日狂奔（Nuclear Outrun）

多边趣闻

稀饭 提供

如何各位玩家有和稀饭一样混迹于Kongregate和Armor Game两大FLASH小游戏门户网站，肯定会认识Nerdook这位神人。多才多艺的他在某一天对众多小游戏玩家们许下宏愿，声称要每个月制作一款游戏，虽然他指的是FLASH小游戏，但短短一个月时间而且要一个人包揽一个游戏的画面、系统、音乐等方方面面内容的制作仍然是一项不可思议的任务，偏偏他就是做到了，每一个月都为玩家们带来了一款简单而有趣的FLASH小游戏佳作，Nerdook的名声也就此打响。在4月22日，Nerdook发布了他的新作《末日狂奔》，截至写下这篇文章时，已经有54万多位玩家在Kongregate玩过这款游戏，评价虽然比不上几个经常盘踞排行榜首位的精品佳作，但也算得上颇有口碑。游戏中玩家需要操纵一台台由丧尸危机中生还的幸存者们驾驶的汽车，要赶在核弹摧毁整个城市前逃出生天。游戏本身搭载了物理引擎，所以车子在路上遇到各种障碍物和僵尸时速度便会受阻，一般速度太慢赶不及在核弹落下前逃离，就会损失掉操纵的汽车。不过司机们都配备武器，可以用于摧毁挡在前方的路障。玩家总共有20辆汽车，无论是逃出城市还是途中失败玩家都会失去一台汽车，不过在逃跑途中赚取到的经验值可以提升玩家的等级，解锁更多的武器并让玩家获得强化汽车能力的升级点数，随着等级提高，逃出城市的难度也就越低，各位玩家都来挑战一下，看看自己可以最多让多少辆汽车逃离核弹的轰炸吧，稀饭我只让14辆车逃出了城市，哪位读者打出了更好的成绩记得来信告诉我哦。

最后附上游戏在Kongregate的链接地址（http://www.kongregate.com/games/nerdook/nuclear-outrun），祝各位游戏愉快。







游戏中令玩家闻风丧胆的10大贴图错误

多边趣闻

华尔兹 提供



游戏中玩家时不时会出现贴图错误的现象，有时候呈现出的画面十分重口，起到比玩恐怖游戏更加惊悚的效果，玩家难免被不时跳出的贴图错误画面吓个半死。本期借多边机会为玩家选了10个最为"突出"的画面，希望大家喜欢。注意，以下部分画面略显重口，还请各位酌情观看。



▲这里只有抛头颅，没有洒热血。



▲EZIO本以为已经逃离了卫兵的追捕，没想到一回头才发现……



▲《质量效应》中全星系最小星人前来拜访。



▲这位大叔告诉你，汉堡吃太多就会变这个样子。



▲脑后长眼实在太恐怖了。



▲HI，我在这！



▲安娜·霍尔特在照过辐射后，留下了一些负面影响。



▲我觉得这座山的样子好奇怪！



▲这位士兵被揍后脖子居然能伸这么长，你吃了橡胶果实吗？



▲蝙蝠侠从来都是不苟言笑的！

读者的300期寄语 金龙哲：我代表我自己热烈祝贺UCG 300期的到来！希望400、500期的时候我还能给你们写信，参加你们的活动！

访问：73139.blog.163.com

邪魔院

小编带你走进日本

即将入夏，天气还不算很闷热，五六月份是外出旅游的好季节，有出行计划的同学可以提前考虑了。这期“邪魔院”不为大家介绍日本风光，而是和各位聊聊如何前往日本的一些准备工作。出国其实并没有我们想象中那么遥不可及，关键在于你需要知道自己得具备什么条件，然后以此为目标而努力，这会让你的生活充满期待，同时也更加充实。



Way to Japan


▲秋叶原是每个玩家都想去一次的圣地。

和大家聊了这么长时间的东瀛文化，想必各位都一定都非常想亲自前往日本去走一走、看一看。本期小九就和大家来聊聊如何前往日本，为正在准备或者未来计划出游东瀛的同学们给一个小小的参考。

想要去日本，最先得准备的当然就是差旅费，根据行程以及滞留时间的不同，1 个人在日本玩一周的费用在 5 千至 1 万间不等，费用的多少可以通过个人的具体计划以及节约情况进行调整。当然，这里所说的费用单纯指出行以及住宿所需的花费，并不包含个人购物以及其他消费支出。

其次也是最重要的一点，那就是签证的办理。我们首选需要一本护照（有效期半年以上），目前赴日除留学、政府交流、工作以及商务签证之外，大多数短期前往日本旅游的中国人都无外乎团队旅游签证以及个人自由行签证两种。其中团队签最常见，该签证除最基本的身份以及工作单位 / 学校证明，通常还需要提供 5 万人民币的存款证明（存期半年以上），其他财产证明以及出入境记录则为报签的辅助证明。部分旅行社会根据游客的个人情况要求出境前缴纳数量不等的押金，不过这也同样不是必须的。

众所周知，由于跟团出游须听从旅行社的安排，所以团队签证多多少少会有各种行程的限制。只要条件允许，大家还可以选择另一种出行方式前往日本——个人自由行签证。团体签证最长只能在日本滞留 15 天，并且行程需提前通过旅行社告知领事馆，而自由行签证相较而言则更为宽泛。除了普通的自由行签证，去年日本政府还新增一种冲绳个人游签证，这种签证可在 3 年内多次前往日本，但首次前往日本必须以冲绳为目的地，并且需要在当地指定的旅馆住宿。具体办理要求大家可以咨询当地旅行社。（如果是尚无独立经济能力的学生，可提供直系亲属的资产证明用于办理签证。）


■新建成并开放的东京晴空塔将成为东京的新地标。

流行与生活

相比 2011 年以前，如今的日本政府出于振兴旅游业的考虑已经大幅放宽中国公民入境日本的条件，旅行社也是纷纷祭出各种特色和特价旅游套餐。对于喜欢日本动漫游戏的同学来说，目前有很多家国内旅行社都有针对各种 ACG 活动、圣地巡游等相关的御宅族专用路线，选择起来非常自由。那些不愿跟团购物或者走马观花的同学，很多旅行社还提供了允许游客自由活动的短期定点出游，可以说最大程度地方便了大家。

顺利办理完签证，可以说你的日本之行就成功了一大半。至于前往日本的交通，大多数人一般选择乘坐飞机，日本是中国的近邻，通常 3~4 小时以内即可抵达。若是时间充裕且希望节约交通成本，沿海港口城市的同学也可以选择乘船前往日本，特别是距离日本较近的天津、大连等地。

本期杂志开始，UCG 将再次启动前往日本的 TGS 梦想之旅，中奖者将亲临东京游戏展现场，并且一圆东瀛之游的梦想。想要免费游的同学就请快快参与这次活动吧，祝大家好运！


▲冲绳的旅游路线近年也越来越热。


▲东京的名胜之一——浅草寺。

读者的300期寄语 广州 何子豪：当初买的第一本 UCG 就是在表哥的介绍下买的第 47 期，为的就是《洛克人 X8》的那短短几句的秘技。那时候只有一台 GBA 的我，每期最大的乐趣就是看看各种 PS2 的攻略研究“解渴”，现在游戏时间已经越来越少了，不过我还是会继续支持 UCG 的，希望 UCG 能越走越远！

本期是UCG总第300期，而咱们“人生赢家”栏目也迎来了一位大伙儿喜闻乐见的重头嘉宾——叫兽小星。当年叫兽给广大网友带来的第一部作品便是《格斗之王98》的解说短片，在这段视频中，自称“骨灰级职业玩家”的叫兽，忽而装傻、忽而卖萌、忽而自嘲，再配合“神乎其技”的游戏演示，一夜之间，这个头戴“面瘫脸”面具的家伙在网上成了尽人皆知的人物。如今的叫兽早已开始创业，并推出了不少脍炙人口的系列作品，而这些作品中绝大部分依然是为ACG爱好者们量身打造的。这些年来，叫兽走过了怎样的心路历程呢？一起来看看吧！

游戏你的游戏

一刀对话“人民艺术家”叫兽易小星



受访者简介

叫兽易小星，深受广大网民喜爱的著名编剧、导演，中国新媒体影像界最具影响力的代表人物之一。他的作品擅于抓住年轻人的观看心理，营造意料之外的剧情，或幽默诙谐、或温情感人，每每在观众中引发思考和讨论，被誉为“另类思想者”。

此外，叫兽也是中国网络视频界人气最为火爆的原创者之一，长年盘踞在土豆网排行榜前五，在年轻人群中颇有知名度。他的作品能够引爆社会热点话题同时经典台词不断，在网络风靡一时。其作品将Kuso艺术发扬到了一个前所未有的巅峰，传颂一时。

叫兽负责编剧、导演的代表作有：网络热门剧集《水煮鹿顶鸡》、《番外》系列，微电影《看不见的女朋友》、《爱的礼物》等等。

快乐乃游戏之本

一刀：阁下最早做游戏视频的初衷是什么？在第一部视频“叫兽讲解《KOF98》”一炮打响后，有没有想过将来自己会有如此的影响力？

叫兽：我最早只是为了分享自己的游戏心得，所以无意中做了一个讲解视频。当时最早的观众是我大学宿舍里一起玩游戏的兄弟们，完全没有想到有一天会有那么多人看我的片子。

一刀：除了“面瘫脸”面具外，第一部作品的“教授讲课腔调”和“把玩柱状物”成为叫兽作品的标志性元素延续了下来。最初是怎么想到把这些“笑果十足”的元素搭配起来的呢？

叫兽：这是当时受到了很多台湾和湖南本土综艺节目的影响，我的叫兽腔调和吴宗宪以及汪涵的说话腔调是很像的。把玩柱状物体什么的，那只是下意识的反应动作，并没有特殊的含义。

一刀：好、好吧……初期把玩儿纸卷筒还好理解，后来连熊猫玩偶、PSP以及“老干妈”牛肉酱都把玩上了，这个就有点……说正事，“游戏你的游戏，不要被游戏所游戏。（Play,Do not be played）”这是阁下作品中经常出现的一句口号。把它用在作品中，您想要传达什么样的观念给观众呢？

叫兽：我希望每个人都能在玩游戏的时候还原游戏的本质：获得快乐。而不是沉迷在其中，适得其反，让原本快乐的事情变成了一种负担。

从玩票到创业

一刀：显然在这个问题上，叫兽看得通透，难能可贵啊！在网友中获得了一定的影响之后，您的作品中开始出现了不少与网游、软件或网站相关的内容。这些视频对电视游戏玩家来说可能相对陌生，但风趣搞笑的特色是一脉相承的。这个阶段的作品，是否已经有了一些商业合作的性质了呢？

叫兽：是的，从网游解说开始，我的视频中就开始加入了商业内容。因为我一直认为商业和创作是相辅相成的，只有资本的加入，才能让创作变得有更多可能性。我一直非常感谢最早带我进入商业视频领域的笑三少，他是一个有眼光的游戏圈名人，如果没有他邀请我制作第一个商业视频，我可能现在还在用摄像头拍摄简单的网络视频。

一刀：对于网络视频制作，从最早的业余玩票，到后来的创业，阁下经历了怎样的心路历程呢？换句话说，创业之路通常很艰辛，是什么样的契机让您做出了这个选择？

叫兽：我想是命运的安排吧！我觉得我做网络影像做了这么久，积累了相当多的经验，在新媒体影像开始崛起的时候，就应该是我开始大展身手的时候。虽然创业艰辛，但是做自己喜欢做的事情，再辛苦也只觉得充实。

一刀：纵观阁下的一系列作品，从最初单纯的搞笑，到后来不断地将时事热点融入其中（比如对毒奶粉、环保、城管暴力执法、农民工讨薪等等问题的关注），这些内容，在让观众在会心一笑的同时，能够体会到阁下的社会责任感。接下来的作品中还会继续这种调侃中针砭时弊的风格吗？

叫兽：会的，我不是“公知”（即公共知识分子，一般指那些经常就国计民生、社会热点等问题提出观点并具有一定社会影响力的学者、专家等，编者注），但我是一个有良心的创作者，影响力有多大，责任就有多大，我们的社会需要容纳讽刺和针砭，人们需要有幽默感地活着。







■摘下面具的叫兽，原来是一位双目炯炯有神且眼神中充满人文关怀的青年才俊。



□叫兽，向着太阳飞行的腿毛天使。

读者的300期寄语

RG王子：三年前我们相遇，在三年的热恋中我习惯了你的习惯。半个月来一发，你和我一起开心、愤怒、对战、白金。谢谢你，我爱你，UCG，就让我们一直相爱到天长地久。

更多 ... 73139.blog.163.com

我是一个老宅男

一刀：去年阁下主创的《水煮鹿顶鸡》广受欢迎，而今年的《看不见的女朋友》也赢得了广泛共鸣。今后这种以 ACG 爱好者为目标受众的原创作品还会继续推出吧？

叫兽：当然啊，谁叫我还是一个老宅男呢，蛤蛤！

一刀：相信我们的读者也都相当期待呢！当年阁下是从搞笑游戏解说视频起家并打响名声的，如今您开始创业，日理万机之下，这种趣味小视频还有继续推出的计划吗？

叫兽：万机是要日理的，但非商业的视频我仍然会抽时间制作。这仍然是我的兴趣，也是我给观众的一个承诺。

一刀：“《KOF》系列”您一口气做了两段，说这是您最喜欢的游戏系列之一应该没错吧？估计叫兽中学时代应该也没少在街机厅和人对切，最喜欢哪些角色呢？为什么？

叫兽：最喜欢，没有之一。不过我几乎没有和人在街机上对切过，因为小时候家里穷，只能看着。我都是大学时代买了电脑之后，用模拟器在电脑键盘上面玩。最喜欢的角色是不知火舞，因为我欣赏她在逆境中不屈的精神，那摇曳的舞姿，那风骚的走位，还有那胜利后要脱不脱的一抹风情。

骨灰级职业玩家

一刀：哈哈，出口成章，妙语连珠，叫兽果然名不虚传啊！话说阁下第 16 部正式作品《叫兽教你杀鸡》是解说《MHP2G》，“《怪物猎人》系列”在 UCG 读者中有着广泛的群众基础，有玩家聚会的地方就一定有一大票猎人出现。想必叫兽您也是其中的一员。对这个系列怎么看？是否也经常会和三两基友一起拿小 P 联机狩猎？

叫兽：哈哈我《怪物猎人》的水平太烂，打败大怪鸟是我人生的巅峰，被雄火龙反复蹂躏后愤而摔坏 PSP 的事情我是不会对外公布的，希望你们不要刊登这一条，以免影响我职业玩家的身分和地位。

一刀：放心吧，即使我们登了这条，也丝毫不会动摇叫兽大人在广大读者心目中的神圣地位——您永远是最伟大的骨灰级职业玩家。根据阁下的年龄判断，您应该和我们很多同事一样，也是从 FC 时代一起走过来的老玩家，不知阁下游龄几何？最早接触的游戏主机是？

叫兽：之前说过小时候家里穷了……小时候都是看着别人玩……92 年 8 岁左右开始蹭别人家里的红白机《魂斗罗》玩，初中开始接触土星主机，然后是 PlayStation，再后来就是 PC 游戏天才宝宝大进击了……

一刀：好吧……难怪阁下的视频作品中，多涉及 PC GAME 和网游，电视游戏和掌机游戏相关的内容比例不大。不过相信阁下周围有不少朋友是热衷于 TV GAME 的玩家，能否跟大伙儿谈谈您对电视游戏的了解和理解呢？

叫兽：TV GAME 我玩得非常少，但对于“《实况》系列”略有心得，尤其是选择豪鬼或者春丽时，都能在和基友们对战时取得不错的战绩……



■如今身为导演的叫兽，工作时的神态可谓全神贯注，令人不禁想起那句老话——认真的男人最美丽……

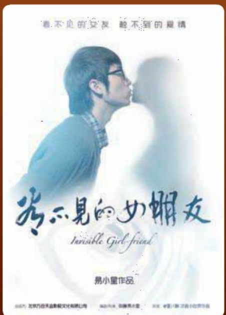
适度游戏 精彩人生

一刀：等、等会儿，豪鬼和春丽？实况？好

叫兽：对于思维固化的人来说，说什么也没有用。游戏玩家们需要做的是管理好自己的虚拟人生与现实生活，做好自己，比揣摩别人的眼光要强得多。

一刀：有道理，目前主流文化对游戏仍抱有偏见，咱们玩家与其喊口号，其实不如规划好自己投入到游戏中的时间和精力，真正做到玩物不丧志。在访谈的最后，叫兽也和我们的读者也说两句吧。特别是对那些尚未走出校园的读者，阁下不妨跟他们分享一下你的成功经验！

叫兽：首先祝大家都拥有美妙的游戏人生，其次就是希望大家一定要掌握好游戏的度，现实永远比游戏更精彩，更多的冒险和挑战是游戏里体验不到的，最后就是希望大家用游戏中的冒险精神来让自己的人生变得更传奇！





■与当年的面具造型相比，叫兽为其得意之作《看不见的女朋友》所拍摄的这张剧照，实在是气场十足啊！当然了，剧中叫兽扮演的这个角色与剧照中的感觉反差还是非常巨大的，而其精湛的演技也得以展现。看了片子你就懂了……



读者的300期寄语

s：这个在自习室熬夜学习的夏天，他把 PS3 卖了买了 iTouch，我把 Xbox 360 卖了买了电子词典，但这不过是一次磨难。终到了世界末日那个秋天，我们都会重新罩上刺客的兜帽，共同立下誓言——诸行无常，诸法无我！

最近“屌丝”这个词莫名其妙地火了。在网上，好多人开始自称屌丝，而无独有偶，我们越来越多的撰稿人也开始在文章中使用这个听起来颇有自嘲意味的词。那么，屌丝到底指的是什么呢？活跃在游戏世界中的主角们，哪些可以被称为屌丝，而哪些可以叫做高帅富呢？带着这些问题，读一下这篇《富帅莫狂 屌丝不哭》，相信大家会有颇多收获。此外，我们的信箱地址是：tt@ucg.cn，欢迎投稿！







栏目主持 一刀

帅富莫狂 屌丝不哭

讲述游戏中那些屌丝和高帅富的故事

最近这段时间，一个越来越火的词汇渐渐进入了大家的视野“屌丝”，这个词最初只是对“大帝”贴吧（李毅吧）的人的一种鄙视的称呼，但是乐观开朗的帝吧成员们，不以为耻，反而很高兴地接受了这个称谓，并逐渐把它推广开来，这个本来充满贬义色彩的词语，越来越多地被大家所接受，也逐渐成为了一个潮流的称呼。并越来越多地带有一种自嘲，还有一种对生活乐观开朗的心态在里面。

屌丝一词，多用于形容那些生活在社会底层，付出了与收获不成比例的劳动，善良却懦弱，永远属于弱势群体的一群人，不过只要我们愿意的话，谁自称屌丝也未尝不可。这个疯狂的时代，恶搞与自嘲成为了我们的主流。屌丝与矮丑穷，已经画上了等号。

当然，今天这篇文章里我们主要讨论的是男屌丝，女同胞们，或者说女屌丝，今天就不在我的研究范围之内了。其实并不是笔者偷懒，试问现在的游戏哪个女性角色不是36D魔鬼身材天使面容？偶尔有个平板型号还是为那些萝莉控（包括我）服务，各种撒娇卖萌，俺实在是找不到例子了啊！而且万一举出哪个女性角色正好是某些玩家心中的女神，那笔者就要吃不了兜着走了。

好了，言归正传。有了矮丑穷，也就是我们俗称的屌丝，那么与他对应的一类人，“高帅富”也就相对的诞生了。这类人是天生的天之骄子，往往不需要多大努力就能获得成功，他们身旁围绕着无数屌丝魂牵梦萦的女神。他们高调，他们张狂，他们装备好、后台硬，最主要的，他们吸引仇恨……可以说，这些高帅富天生的嘲讽脸，不论走到哪里，都会引起哀鸿遍野。在他们眼里，屌丝们就是一群战斗力只有5的渣渣，随便挥挥手就能放倒一片。那么，今天本屌丝就带领大家看看，游戏中那些崛起的屌丝和悲催的高帅富与现实生活中截然不同的境遇和结局吧！

屌丝篇

特拉维斯 宅男屌丝

来自《英雄不再》系列

特拉维斯作为《英雄不再》系列的主角，可能他也曾经幻想着像其他游戏主角一样威风八面气壮山河，但是偏偏赶上了一个不靠谱的制作人在一个不靠谱的时间——上厕所蹲在马桶上时有了制作这个游戏的灵感。于是我们的主角，就从一个手持光剑的帅小伙变成了一个蹲在厕所使劲的屌丝典范了……

毫无疑问，特拉维斯是现代屌丝的典范，无论是那唏嘘的胡茬、过时的墨镜，还有那一身土得掉渣的装扮，无一不在诉说着他屌丝的身分。尽管如此，可能制作人觉得还远远不够，于是我们就看到了他那一室一厅的小房子和那一屋子的模型手办，还有那个忠实的伴侣——一只长得很难看的猫。他没有固定的工作，只有一份业余的兼职工作——杀手（话说这兼职倒是有点略拉风）。其实特拉维斯并没有多么远大的志向，他作为杀手接到的任务本来是去暗杀一个流浪汉，从而换点钱去买手办和H电影以便晚上能更好的蹲在厕所里……你懂得。但是不巧的是他竟然在一番机缘巧合之下砍死了杀手协会（uaa）排名第11位的银发帅哥海尔特。

所以就说，高帅富又如何，杀手协会第11名怎么样？让你长得比我帅，让你有钱，我砍死你，我让你狂！你再狂啊……不好意思，有点激动，因为实在是太大快人心了有木有？总之就是，特拉维斯杀掉了海尔特之后，美丽的西尔维娅出现在他面前，问他想不想要挑战前面的10位杀手成为杀手协会的第1名从而彻底摆脱屌丝的命运？我相信，成为一个高帅富是每个屌丝的梦想，特拉维斯也不例外。激烈的思想斗争之后，他接受了西尔维娅的要求，当然，他也可能压根就没有考虑就答应下来了——要知道，西尔维娅那种级别的美女，对特拉维斯来说，完全就是女神级的，女神提出的要求，你会拒绝吗？



之后的事情就很简单了，经过激烈战斗，特拉维斯成为了杀手协会的第一名，钞票美女什么的自不用多说，但我不得不吐槽的是，这小子完全没有一个身为高帅富的自觉。照理说杀手协会的报酬是相当丰厚的，可是我们的主角在游戏期间干了什么？送外卖，搬椰子，帮人家清理草坪……俗话说得好：“江山易改，本性难移”啊！大哥不管怎么样你好歹先拿出点钱来把房子换了好不好？那十来平米的房子你拿什么把妹啊？而且你都已经功成名就了怎么还是只能看着西尔维娅流哈喇子啊？这么多次想吃个豆腐都成功不了你不觉得你有点太失败了吗？

可见，制作人对这个屌丝的成见是相当之大。但是无论如何，特拉维斯凭借自己的努力，彻底摆脱了屌丝这个头衔，成为了杀手协会亮晶晶的头牌花魁……说错了，头牌杀手。而被他撂倒在成功道路上的，那可是一个个的高帅富啊！这实在是太让人欣慰了。总之，特拉维斯的成功告诉了我们，只要努力，屌丝也有春天。

水管工马里奥 屌丝之王

来自《超级马里奥》系列

其实以前玩游戏的时候一直没有注意过这么一个设定，直到前两天家里的水管坏了，想找人来修的时候才顿时恍然大悟，原来有这么一个屌丝之王一直从童年陪伴我们走了这么久！

马里奥大叔作为游戏业界的元老级人物，不能说近几年来风头正劲，而是他的风头从来就没有减弱过。从高尔夫到网球，从卡丁车到棒球，只要你能想到的游戏类型，大部分都能看到马大叔的英姿。那么，在这里，我们不禁要发问，马大叔你哪来的这么多钱啊？本着学术研究的态度，我们现在开始揭开马里奥私吞蘑菇王国公款消费这一无法回避的事实。

既然是研究，那么我们要先提出我们的论点——马里奥侵吞蘑菇王国公款为私用。接下来就是论据，首先，

本栏目文章仅代表作者个人观点。

更多访问：73139.blog163.com

读者的300期寄语 北京 黄晨：相信伴随着我的成长一路走到今天的她，一定会像中国电视游戏业一样，越走越好！

我们先来看看官方给出的设定：马里奥，意大利水管工。各位看好，水管工，可以说马里奥那臃肿的身材，那土得掉渣的背带裤，那万年没有打理的大胡子，和那明显和脸不成比例的大鼻子，这一切的一切，都在向我们诠释两个字——屌丝。而马大叔这一身，完全就是矮丑穷的代言人，但是为什么他能有钱去参加如此多的活动呢？虽然我不知道意大利的水管工收入有多高，但是我相信，即使达到某国的公务员水平，也不可能支持他如此巨大的消费，尤其是在最近他还去了宇宙，而且是两次！这种种不可思议的现象后面是什么呢？我们接下来就说说他的发迹史。

不知道这个游戏大家是否眼熟，没错，这就是早年的一款游戏《大金刚 Jr.》。那时的马里奥刚刚出道，没有名气，更没有钱。那时候他的工作主要就是打着水管工的旗号非法走私野生动物。由此可见，马里奥不仅是个屌丝，还是个无恶不作的屌丝。

我之所以这么说，绝不仅仅是因为马里奥虐待野生动物，更主要的原因是，马里奥始乱终弃。



现在提到马里奥的女友，大家第一时间想到的肯定是碧奇公主，似乎从一开始这两个人就和库巴纠缠不清……然而事实真的是如此吗？明显不是，在 1981 年登场的《大金刚》中，马里奥有一个叫宝林的女朋友。而之后，他不过是接受了蘑菇国王的委托，去营救公主而已。这时的马里奥和蘑菇王国，只是单纯的雇佣关系。但是在救出碧奇公主后，马里奥明显感觉到了碧奇公主身上蕴藏的巨大价值，果断和宝林提出了分手，可怜马里奥的女朋友，只出现了一次就永远淡出了人们的视野。但是鉴于公主对他不冷不热的态度，无恶不作的屌丝之王又想出了一系列的策略——贿赂库巴，让他一次次地绑架公主，从而提升自己在公主心目中的形象，这也就解释了库巴为什么总是绑架一个可能按自己种族的标准看奇丑无比的人族公主，并且每次马里奥去营救时，公主总是毫发未损……经过几十次的营救，马里奥成功获得了公主的芳心，这时，他的丑恶嘴脸开始显现出来。（哥们儿您这想象力不去写推理小说都屈才了——编者）

获得了公主芳心的马里奥，开始在世界各地疯狂消费，不论是高尔夫还是卡丁车，不论上宇宙或者下深海。这些运动的费用都不是一笔小数目，而我们刚才已经分析过了，马里奥没有钱，最明显的例子就是在获得碧奇公主芳心之前的马里奥出现在运动场上时，比如《网球》和《PUNCH OUT》，他不过是去当临时裁判来赚取一点生活费，但是自从有了蘑菇王国这个巨大的靠山，马里奥这个史上最大屌丝一跃成为暴发户一族，在世界各地留下自己的足迹。种种证据表明，只有蘑菇王国这种以国家为单位来计量的经济团体，才有可能支持他如此无节制的消费……

马里奥从屌丝一跃成为一国驸马的成功案例告诉我们，男人，就是要对别人狠一点……屌丝男人，更是要聪明，诡计多端。尤其是像马里奥这种标准的矮丑穷都能获得最后的胜利，使我们不得不相信，只要努力，人人都能成功。

GTA的主角们 黑道屌丝

来自“《横行霸道》系列”

如果说马里奥只是个单纯的小人的话，那么“《横行霸道》系列”的主人公们就妥妥的是一群恶棍了。其实，不论哪一代的主人公，都曾经是个善良、无害的屌丝。但是，随着年龄的增长，受到了太多不公正的待遇，他们的世界观开始崩坏扭曲，从而慢慢走上了一条畸形的成功之路。可以说，《横行霸道》的主角们，才是屌丝最真实的写照，但是有多少人能够复制他们的成功呢？我只能说，游戏毕竟只是游戏，我们可以在游戏里随便找个开跑车的家伙拉出来毙了，又或者把商店洗劫一空，等到关了电源，退出游戏，还是要去搬我们的砖头，继续默默地养家糊口。或许，这就是游戏与现实的区别吧！

不过，换一种角度来想，不论是哪一种屌丝，他们最终都靠自己的不懈努力获得了成功。不仅仅是因为是游戏，更是因为这些人身上拥有一般屌丝没有的宝贵品质——梦想和坚持。而我相信，这种特质，不只是在游戏中是一种重要属性，现实生活里也是一样，不是吗？



高帅富篇

波斯王子 坑爹高帅富

来自“《波斯王子》系列”



爹是富甲一方的波斯王国的国王，而波斯王子，就是坑爹的……作为波斯王国未来的继承人，有着敏捷的身手，无人可及的家境，健壮的古铜色肌肤，堪称标准高帅富。无数人被波斯猴子……王子的身手和那跌宕起伏的剧情所左右，却没有发现，波斯王子具有坑爹的高帅富所具有的一切特质。

当他不无自豪地向周围的人们炫耀自己当年的冒险经历时，总是会刻意忽视这么一个细节，当年到底是谁放出了时之砂？

首先是故事的主线，时之砂漏和时之匕首的来历，这两件宝物本来是印度国王和他的法师维瑟尔从废弃的时之岛带回的。但是，为了独占这两件宝物，维瑟尔出卖了自己的国王，怂恿波斯国王萨鲁曼攻打印度，并且自己作为内应打开了印度的城门。战争结束后，维瑟尔获得了时之砂漏，而王子获得了时之匕首。

维瑟尔开始怂恿王子用时之匕首打开时之砂漏，而王子这货，居然还就真信了，对方是刚叛变的叛徒啊喂，你有没有点脑子啊？将来整个国家都要给你控制的，你就这么信一个把自己前主人毫无顾忌的卖掉的家伙的话，坑爹本质暴露无遗。

事实上，他爹确实被坑了，时之砂瞬间吞噬了整个皇宫，把他爹变成了砂之怪物。而我们坑爹的王子，果断拿刀把他爹了结了，坑爹坑到手刃亲爹的份上，作为一个“富二代”，还真是名不虚传啊……

随后，王子经过了一系列的冒险，改变了无数次的时间，拯救了万民于水火，被世人称颂，但是，这里面有一个小小的问题，那就是，如果当年你个坑爹货不打开时之砂漏，怎么会惹出这么多的麻烦？故事的结局就是你和法拉开心地生活在了一起，完全不管你那个被捅死的爹了吗？这就是所谓的 good ending？不过从某种意义上来说，确实是 good ending，毕竟他一跃从王子成为了国王，还把从印度绑来的法拉骗到了手，皆大欢喜，从某种意义上讲，这完全就是讲述了一个败家高帅富如何坑死亲爹然后去泡妞的故事……

托尼·史塔克 真·高帅富

来自“《钢铁侠》系列”

作为《钢铁侠》的主角，托尼可以说是一个高帅富的典型——英俊、高大、威猛、有才华，当然，最重要的，还是人家有钱。这位败家公子哥在剧情刚开始的时候确实是八面威风，没有攻不破的女神，无口病气天然傲娇腹黑之类一律不在话下，为人也极为高调。但是，就是因为过于张扬的作风，导致差点就死在越南一个军阀的手里，虽然没死，但是把自己的心脏给玩坏了，只能长期依靠起搏器过日子。虽然我没带过那东西，但是相信那么大一个铁家伙肯定很沉，挂身上一定不好受，万一哪天出个故障漏个电神马的……这就叫比我帅的都没有好下场啊！我这是什么心态。



总之，不论是屌丝，还是高帅富，并不都是完美的。作为屌丝，更是需要自尊自爱，加上永不服输的精神；而作为高帅富，也不需要太得意，屌丝也有逆袭的时候，他们比高帅富经历了更多的磨练和洗礼，有着更好的心理素质和承受能力，并且吃苦耐劳。

千言万语化成一句话，帅富莫狂，屌丝不哭。 **[文：卢晓涛]**

读者的300期寄语 W：余买 UCG 只有两年半，期间可谓历经艰辛，每次去买都要 8 软妹币摩托来回，学生党表示压力山大，但是我始终挺过来了。从一开始带过去学校，到现在拿回家珍藏，两年来期期不漏，一天阅读 28 小时，一周阅读 12 天，专注 UCG30 年，壮哉我 UCG！



囧囧玩运动

300期之际，本期《玩运动》特地借来"囧囧"之名并来了一次CROSS OVER，专门找来几张运动游戏中囧雷无比的图片供大家欣赏，如果各位玩家在玩运动游戏时发现什么搞笑有趣的内容不妨发EMAIL给我们，让小编与读者们一同瞻仰一番。请各位注意，图中的各位球员高难度动作均经过专业训练，小孩子千万不要学。

★运动场上囧事多，运动游戏各种雷人，做好心理准备。



◀骨折技的境界你们这些凡人是不会懂的。



▲这张图叫"边线裁判的浪漫"



▲刚从片场下来的绿巨人又开始祸害球场了。



▲胯下吸球，真是让当年《少林足球》的三师兄金钟铁布衫也自叹不如



▲既然《FIFA》已经率先表态了，当然《PES》也不能示弱。

►绿茵场的基情四射。



▼球场上翻跟头的不少见，这位直接用遁地术的肯定是真给逼急了。



▲"老北京"换NENE的发型是什么样?就是这个样……



▲这么多拉拉队萌妹围着转虽然挺好的，可是，我只想打球啊教练!





◀奥运精神，势在拼搏!



▲一口吞个鲁尼

读者的300期寄语 广东汕头 林少忠：感谢游戏，感谢与我们同样爱游戏的你们，在这个Not Existed的行业里，带领我们一起冲出围牢，冲向光明的未来！在此先预祝300期纪念活动圆满成功！也希望自己好运气可以一直伴随左右~



猎人训练营

上一期的龙人族工坊为各位猎人带来了两套攻击输出的装备，可是在猎人的世界中，除了暴力输出还有一种攻击方式。没错！这种攻击方式就是“异常状态”。如果能够在团队战中将一把“异常状态”的武器运用得炉火纯青的话，势必会给队友们带来无限的输出机会和动力。本期带来了两套以“异常状态”为主的装备，让我们一起去看看吧。

★实用型“异常状态”配置介绍

龙人族工坊

麻痹斧配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
イルフエムフエレス	猫猫斧	–	3 洞
ウルクＸヘルム	白兔Ｘ头	耐雪耐泥 +3、纳刀 +1、气力回复 +2、飞距离 +2、匠 +3	1 洞
ダマスクＸメイル	苍甲胄	雷属性攻击 +1、匠 +2、研磨师 +1、霸刀灭气 +1、斩味 –2	2 洞
バンギスＸアーム	恐暴龙Ｘ手	匠 +3、食事 +2、怒 +2、斩味 –3	2 洞
月光【带】	月迅龙腰	匠 +2、剥取 +2、斗魂 +2、运气 –2、研磨师 –1	3 洞
ネブラＸグリーヴ	毒怪龙Ｘ脚	回避性能 +1、特殊攻击 +4、属性解放 +1、属性攻击 –2、研磨师 –1	3 洞
城塞の护石	城塞的护石	高速设置 +4、特殊攻击 +4	–

装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	陷阱师珠【1】、速纳珠【2】	高速设置 +2、纳刀 +3、研磨师 –1
头	特攻珠【1】	特殊攻击 +1、属性攻击 –1
身	特攻珠【2】	特殊攻击 +3、属性攻击 –1
手	特攻珠【2】	特殊攻击 +3、属性攻击 –1
腰	陷阱师珠【1】、速纳珠【2】	高速设置 +2、纳刀 +3、研磨师 –1
腿	陷阱师珠【1】、速纳珠【2】	高速设置 +2、纳刀 +3、研磨师 –1

装备数值

攻击：782 麻痹：370 防御：578
耐性：火【–13】水【2】冰【2】雷【–5】龙【–7】
发动技能：状态异常攻击 +2，陷阱师，斩味 +1，纳刀术

装备详解

在团体战中，最实惠的异常状态恐怕就是“麻痹”了，因为中毒只是持续掉血，睡眠也只是为了“眠爆”做准备，而麻痹却可以在限制怪物的同时给予怪物最大的伤害。猫猫斧 370 的麻痹数值再加上猫饭的特殊攻击术则可以达到 410 这样的一个数值，而斧头在剑模式下的自带“心眼”效果则更容易让怪物陷入麻痹的状态。将怪物麻痹后利用“纳刀术”与“陷阱师”这两个技能的配合，则可以将限制怪物的时间达到最长。总体来说，这套装备更偏向于道具流的玩家来使用，利用道具合理的分配将强大的怪物限制住，然后给队友们一个长达 30 秒以上的输出机会，就是这套装备的核心思想。可惜的是这套装备的攻击力稍微有些低，只能在多人游戏的时候使用，不免有些遗憾。

优点：麻痹数值高，团战辅助专用，多人使用很欢乐。
缺点：攻击力低，局限性大。

觉醒毒配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
ダーティーグラフ	毒狗龙片手剑	–	3 洞
ネブラＸヘルム	毒怪龙Ｘ头	特殊攻击 +2、斩味 +2、无伤 +1、属性解放 +3、属性攻击 –2	2 洞
ネブラＸメイル	毒怪龙Ｘ身	特殊攻击 +2、斩味 +2、属性解放 +2、回避性能 +1、属性攻击 –2	1 洞
ネブラＸアーム	毒怪龙Ｘ手	特殊攻击 +4、斩味 +3、无伤 +1、属性解放 +2、属性攻击 –2	1 洞
ネブラＸフォールド	毒怪龙Ｘ腰	特殊攻击 +3、斩味 +3、属性解放 +2、回避性能 +1、属性攻击 –2	1 洞
ネブラＸグリーヴ	毒怪龙Ｘ脚	特殊攻击 +4、回避性能 +1、属性解放 +1、属性攻击 –2	3 洞
王の护石	王的护石	回避性能 +5、达人 +2	–

装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	回避珠【1】X2、剑豪珠【1】	回避性能 +2、剑术 +1、体力 –2、匠 –1
头	剑豪珠【1】X2	剑术 +2、匠 –2
身	剑豪珠【1】	剑术 +1、匠 –1
手	剑豪珠【1】	剑术 +1、匠 –1
腰	剑豪珠【1】	剑术 +1、匠 –1
腿	剑豪珠【3】	剑术 +4、匠 –2

装备数值

攻击：322 毒：670 防御：585
耐性：火【–30】水【0】冰【10】雷【10】龙【–5】
发动技能：状态异常攻击 +2，觉醒，心眼，业物，回避性能 +1，属性攻击弱化

装备详解

毒属性 670 的片手剑，这恐怕就是怪物中最擅长用毒攻击的毒怪龙也受不了吧？如果再加上猫饭的特殊攻击强化效果，这个恐怖数值就会继续飙升到 750。不用我详细解释，看到这数据的玩家也应该知道要怎么使用这武器了。在战斗中，片手剑属于极端型武器，上手容易但是想要用好它却很难，异常状态的片手剑更是如此。因为本身输出能力偏低，所以如何让怪物持续在中毒状态下才是使用这把武器的精髓。由于武器的斩味只能保持在白斩，所以用“心眼”这个技能代替了“斩味 +1”，即使遇到外皮坚硬的怪物也可以很好地进行作战，而“业物”等于变相的加长了斩味，不会让磨刀石频繁出场。至于“回避性能 +1”这个技能，对于灵活的片手剑来说是再好不过的保命技能了。在怪物的猛烈攻击下，用毒刃将猛毒毫无保留地灌输到怪物的体内吧！

优点：毒属性数值高，可攻可守，行动灵活。
缺点：斩味只有白斩，输出稍低，使用程度偏向达人。









读者的300期寄语 **拖鞋骑士**：现在，我是一名高一学生，高中的生活没有想象中的沉闷，或许是我的学习不给力？不知道，但我相信，即使再黑暗，再难熬的日子，UCG始终在我身边。UCG！300 期生日快乐！

73139.blog.163.com

玩家春秋

本期是咱们UCG的300期，而"玩家春秋"也迎来了两位大家非常熟悉的老朋友。猫太，当年本刊的人气编辑之一，身为广东人的他，如今在遥远的帝都追求自己的人生梦想，而令人欣慰的是，他目前的工作仍然与游戏有着密不可分的联系。《猫的碎碎念》，前半段写的是他对当下全球游戏业界趋势的分析，而后面则是他离开UCG后的一些个人杂感，相信喜欢猫太的读者会非常感兴趣。实况足球解说员王涛老师深受广大球迷玩家的欢迎，而曾经做客我们第一期"人生赢家"的他，也是一个不折不扣的游戏迷。《游戏与我》叙述了他作为电视游戏玩家的经历以及一些感悟，和我们的杂志一同成长起来的读者应该有不少共鸣。

猫的碎碎念

文：猫太

猫太

本刊前编辑，离开UCG后曾任Square Enix China运营、优酷网游戏频道主编等工作，现任土豆网游戏频道主编。



一、游戏境况

钱不是万能，没有钱更是万万不能。这句话源自于中国也适用于中国，"让一部分人先富起来"的确实现了，但富起来的这些人永远都是富，没有富起来的人全员皆穷。说这些话并非要讲什么大道理，而是觉得"游戏"已经成为了国人仅仅用于发财致富的道具，最令人生畏的是，这些概念已经开始渐渐渗透于其他国家：

中国，所谓游戏行业就是以网游（客户端网络游戏）+页游（网页游戏）+手游（手机游戏）划分的市场。由于各大公司基本上是以营利为目的，所以游戏开发的初衷并非以趣味性和创新性为主导，而是考虑能够加入什么样的运营系统能够使游戏获得最大的盈利点。近年来国内不断引进韩国和欧美的网游，但韩国网游就跟商业电影一样，大多都只有华丽的包装但并无实质意义的内涵。

日本，作为游戏大国在近年不断地萎缩。原因有二：1. 国家本身的经济每况愈下，还有各种天灾人祸；2. 游戏开发能力低下，意识守旧，没法追赶世界级玩家的期待。目前由于经济压力的原因也逐渐开始增加网游和网页游戏的运营，甚至购买了一些中国的产品的代理权进行运营，目前从几个知名的日本游戏网站4Gamer和Game Watch等日益增多的网游广告，不难看出日本正处于水深火热之中。



欧美，目前全球游戏开发条件最富裕的领域。从最初粗糙狂野的风格派到现在细腻且追求电影般出演的欧美派，已经替代了日本游戏成为全球瞩目的焦点。由于国家的生存条件比其他任何地区都要优厚，在不太需要考虑温饱居住问题下，欧美开发者的思维会有较大的创新性，不需要为那些系列作品所形成的习惯埋单，工作组甚至可以因为无法超越上一款作品而中止系列开发。

纵观三地的游戏开发以及运营的境况，不难看出，游戏市场也开始随着全球经济发展的形势而发生着重大的改变。或许不少家用机玩家还在翘首以盼中国的游戏市场何时能到他们理想中"另一个日本"的程度，但以目前国内就温饱、贫富差距等问题仍未解决之际，这一幕恐怕在这个十年也不会出现了。现在大家可以期待的，或许只能是在这个充满了山寨味道的网络游戏市场里，能出现一些水准相对高的作品。事实上从近年的产品不难看出，还是有一些能够振奋人心的网络游戏在浮躁的市场中浮现，如果你一定要钻"有网络不玩"的牛角尖，那么其实你是在批判着暴雪的《暗黑破坏神3》以及日渐网络化的"《COD》系列"等等。

二、个人杂感

在目前严峻的游戏市场环境下，我从游戏平媒、游戏运营、游戏市场再到游戏网络媒体，基本经历了大部分国内与游戏相关的职位。最初也有急盼着家用机能够在国内复苏的心情，但真正置身其中才体会到，要到那一步确实不容易。

离开了《游戏机实用技术》后，我作为一个南方人选择了在北方寻找一条新的游戏道路，这个是基于几点思考的：一、在北京有不少朋友，出门在外主要是靠朋友，自己一人的话要呆下去是十分痛苦的；二、当时北京的游戏氛围相当适合一个研究游戏圈的人加入，Square Enix China、大宇等等在国内游戏行业红火且不失水准的厂商让机会变得相当多；三、个人十分希望能体验一下北方的生活，尤其是从小生长在已经没有四季的南方环境下，让我对北方的气候相当艳羡。

最初的工作是在Square Enix China负责游戏的本地化，由于当初自己也在玩《魔力宝贝》，而且在工作上能接触到不少来自日方的本社大牌开发人员，但由于《魔力宝贝》最初是由原Enix研发运营，所以接触得较多的是《星之海洋》、《勇者斗恶龙》的开发人员。能够参与游戏在上市前的工作，从而改变游戏的质量的确是一件梦寐以求的工作，尽管每天所面对是一页一页的脚本代码文档和日文，但在翻译成中文的时候，总是希望能够把每句话变成一些非常好玩的日常用语。就像今年流行的"直到我膝盖中了一箭"一样，把每一句固有且重复的NPC对话翻译成有趣的句子其实是对本地化人员的极大考验。

最有意思的是翻译技能和装备道具等名称时，经常会出现一些让人难堪的词汇。譬如两个从书面意思都是为"暴风雪"一样的技能名字，必须要用不同的词汇令其在理解上和功能上都变为两个不同级别、不同伤害程度的技能，这就需要好好琢磨一下技能的具体效果表现以及详细的说明。所以尽管目前来说中文的家用机游戏不多，但本地的"《怪物猎人P》系列"的汉化工作者们的确值得脱帽致敬。

对于很多人来说，小时候希望从不同的游戏中获得乐趣，长大后则更希望游戏能带来一些生活中缺少的感动。而对于出生之山区小镇的我来说，能够接触到游戏已经是一种上天的恩赐。只要条件允许，我愿意在这里与大家分享更多我的经历。

读者的300期寄语 阿妮丝：对正在奋斗的80后而言，UCG就像机器猫的时间机器，带着工作疲惫的心穿越到一个平等、单纯、没有阴谋、没有纷争的纯游戏世界！

更多 访问：73139.blog.163.com

游戏与我

文：王涛

王涛

资深玩家，央视体育频道《天下足球》编导、记者，北半球电影工作室创始人之一。深受玩家喜爱的《实况足球》的中文解说。



转眼间，《游戏机实用技术》300 期了。不敢说我的杂志柜里 300 期都有，但拿出 100 期还是不成问题的。记不清多少款游戏是凭借那里面的攻略打通关的，记忆比较深刻的是大学时玩《生化危机 代号维罗妮卡》时，在实在过不去的情况下，阅读了《游戏机实用技术》的《维罗妮卡》剧情攻略，从此对杂志中的剧情攻略颇为喜爱，此后，边看剧情攻略边通关成为了游戏的乐趣之一。

估计很多喜爱游戏的中国玩家都和我一样，最初接触的游戏杂志是另外更早的一本，当年那篇《乌鸦乌鸦叫》的文章刺激了我们对中国游戏业发展的神经。随后，游戏产业在中国开始了轰轰烈烈的发展。今年初，这本杂志停刊，尽管我多年不看此杂志，但回忆起游戏启蒙时它告诉我们的点点滴滴，不胜唏嘘。一方面，停刊说明传统纸媒在传媒竞争中的地位和作用日趋下降，但另一方面，倒不如说是它在和《游戏机实用技术》的竞争中全面失败。毕竟，原本齐头并进的两家游戏杂志大佬，以一家之消亡而告终。这不是清理门户，只是良性竞争和时代发展的结局。之所以如此篇幅提及这件事，实在是因为其在游戏世界中的地位以及和《游戏机实用技术》的竞争关系。

游戏于我来说，是生命中很重要的一条主线，没有这条主线，我的人生或许会暗淡很多。所以每当我谈及游戏，都会眉飞色舞，滔滔不绝。尽管现在，我已经没有太多时间玩游戏，没有太多精力研究游戏。但游戏已经永远成为我血液中不可或缺的元素，一旦这个元素被提及或被唤醒，我随时血脉贲张。童年时第一次接触游戏的场景已然模糊，但《魂斗罗》、《超级玛丽》给我带来的震撼至今清晰。那时家里条件一般，一台游戏机对于我来说非常奢侈。每天放学，我都会在游戏机店前站立很久，老板无数次对我说，让你妈给你买一台吧。但我明白，这不可能。于是，在无数次的双百分之后，家人答应为我从深圳带来一台名为“小天才”的游戏机。为了这台游戏机，我盼了无数个日夜。深圳，就是我小时候心目中的天堂。在梦里，我时常来到深圳，看到那里的游戏机随便挑随便选，全免费。多年后真的来到深圳，我已经 23 岁。对深圳的幻想早已被现实打破，只知道那里有一家我很喜欢的杂志社《游戏机实用技术》，只可惜，从没拜访过。记得初次工作时，我们的老摄像从深圳拍来了杂志社的采访，纱迦的形象终于浮出水面，原本我以为的大帅哥被一个长相精致的南方小伙儿代替。随着岁月的增长，关于游戏的幻想，就像纱迦的面容一样，从漫画变为现实。



■用投影仪来玩游戏，这样的打机环境应该是不少玩家的终极梦想。

小时候，我最大的梦想就是，买齐天下所有的游戏。长大后，才知道，再有钱的人，也干不了这事情。那时对游戏的认知是停滞的，在我心里，游戏就是那黄色卡带中的一张电路片。我想，拥有几千张电路片其实不是那么难的事情。直到后来开始阅读杂志，开始了解什么是游戏，原来集成电路还能变为光盘，光盘还能变为硬盘。随着认知的增加，游戏的形态变得越来越不切实际。最终，划归为网络中，那 1k1k 的流量。现在，如果你问我什么是游戏，我会告诉你，游戏就是智慧。

其实玩游戏的过程也是不断被别人误读并且不断纠正别人误读的过程。很多人认为游戏是洪水猛兽，是耽误孩子学习的恶魔。我时常举例，这个猛兽没有真正侵犯过我。从 6 岁到现在，我从未停止玩游戏，但这不能抹杀我小升初市第三，以及高考艺术类状元（已过清华北大分数线）的事实。当然，这个事实绝不足以让家长阻止孩子玩游戏，我惟一能做到的是，以后我的孩子，我会培养他好好地玩游戏。我因为游戏而得到了自己职业生涯的第一份工作，不过，失去这份工作也是因为游戏，在中央电视台和制片人田洪一下午的交流让我获得了工作的机会，但 04 年春天，广电总局的一纸文书，让我的这个工作机会瞬间消失。此间我工作了一年，深入到了游戏行业的各个领域，那是我成长最快的一年，游戏带给我的一切在这一年升华了。如果你还记得那个年代的游戏节目，你一定会记得除了《游戏东西》之外，还有一档叫做《电子竞技世界》的节目，我就是那个节目的记者和编导。我不否认广电总局停止一切游戏节目的道理，游戏世界中的一些负面因素，影响了一些人的生活和学习。其实我对网络游戏业不是很喜欢。我始终觉得，那是交友类游戏，或者说虚拟网络社区，披上了游戏的外衣。但我的想法说服不了领导部门，“一刀切”切断了《电子竞技世界》的命脉，业切断了我和游戏的职业生涯。

今天很多玩家喜欢我，支持我，也完全是游戏带来的。尽管我在央视工作，但偌大的中央台，几乎没怎么给我露面的平台。仅仅是一款《实况足球》游戏，仅仅是一些声音片段，就让我被很多人认识，你说，我是感谢 CCTV 呢还是感谢实况足球呢？

《电子竞技世界》之后，我生病在家，闲极无聊，却研究出了实况中文解说的录制方法。于是便有了大家听到的实况中文解说。冥冥之中似有天意，我失去了一份游戏的工作却得到了另一个游戏的机会。

如今成家立业，一切步入人生正轨，当初买遍所有游戏的梦想没实现，但也基本上想买啥游戏就能买啥游戏，突然间觉得，当初那迫不及待的乐趣已然没了。对于游戏的热爱，越来越苛刻，越来越直接。但还好，游戏世界飞速发展的技术，永远吊着我的胃口。我说过，有生之年最大的遗憾就是，生命是有限的，而游戏的发展是无限的。我只能用有限的生命，去观察无限的游戏世界，真想永远活着，只为不断见证游戏变成什么样了。

更多，访问：73139.blog.163.com

杂志是如何炼成的

小编普利尼的实习观察日志



一本放在货架上贩卖的杂志，究竟是如何被制作出来的呢？对于不熟悉媒体行业的普通读者来说，能想出来的恐怕就是文编写稿、美编排版这种最为基本的步骤吧？实际上杂志的制作过程比起各位想象的要复杂得多，这其中包含了制定内容、查找资料、撰写文稿、排版、校稿等多道工序，如果不凑巧碰上网络不给力、停电等“分支事件”更是苦不堪言，本文为各位简要介绍总第299期《游戏机实用技术》的制作过程，希望在解惑的同时也可以满足下各位读者一直以来的好奇心。

文 洛克 & 金馆长

美编 心の永恒

PART 1：初来乍到

“呜啊……”

今天是个好天气。

4 月底，虽然全国大部分地区还处于春末夏初的凉爽季节，但处于祖国南方的 S 市早已突破 35 度。

这样的天气，最适合在空调房里睡个午觉了。

带着这想法的洛克打了个哈欠，刚准备趴在办公桌上打个小盹，就被一个熟悉的声音打翻了他的如意算盘。

“洛克，交代你个事儿。”

说话的是洛克的顶头上司纱迦，是个拥有丰富专业知识的老编辑，虽然他平日爱讲笑话、待人和善，但对于与工作有关的事情非常认真，因此部门同事在平时都会做好自己手头的工作，不然可是会受到纱迦的严厉批评。

虽然说话时的纱迦一脸笑容，但直觉告诉洛克，肯定有苦差事在等着他去干。

“是这样，半小时后会有一个实习生过来，看你也没啥事，去地铁站接个客吧。”

果然不是轻松活，不过听到任务只是接个实习生而已，洛克顿时松了口气。能够见见新来的同事也算是一件有趣的事情。

既然要跟陌生人碰面，洛克决定先去洗手间整理一下容貌，免得吓跑未来的同事。想起公司的洗手间，洛克不禁苦笑了一下，仅有两个蹲位的男厕却要“服侍”近五十名男同胞，抢蹲位的事时有发生，若是有人上厕所时拿着手机玩游戏，那么门外就会像世界末日降临那般哀嚎片野……这不，洗漱完毕的洛克走出门时，就看到门口有一个挂着苦瓜脸的同事正抱着肚子等着里面的人“良心发现”。洛克同情地看了看他，便出门直奔地铁站。

和大多数人一样，从公司走出来之后洛克不自觉地伸了个懒腰松了口气，马路上车来车往空气并不新鲜，但也比从不开窗的办公室好上不少。从办公室前往地铁站需要穿过整条编辑部所在的道路，洛克只得一边抱怨着 S 市的高温，一边顶着大太阳爬坡。



▲这就是小说第一节中出现，上了4楼就能看到的“醒目标志”。

读者的300期寄语

SOMA君：不知不觉UCG已经陪我走了快十个年头了。我是02年的第55期开始买的……以前是断断续续地买，到上中专后就期期不漏一直买到现在……感谢UCG这个大家庭给我们玩家带来的许许多多，祝贵刊越办越好，我也会继续支持你们的，加油！

为了确认对方是否已经到达，也为了避免让对方久等，洛克决定先和对方说好会面地点，便掏出手机按纱迦给的号码拨了过去。



▲狼来了正在和他的宿命对手——《掌机王SP》的毛老师一较高下。

"是普利尼吗？你好，我是洛克。"

"啊？对，对。是我，洛克老师你好！"也许是因为对方在地铁里，通话时的杂音很重，但还是能听出话筒那端的声音稍显紧张。

"是这样，我在XM地铁站的A出口等你，如何？"

"额……可能有点问题。"

"怎么？"洛克有种不祥的预感。

"我……对不起，我坐过站了……"

当洛克在XM地铁站的A出口等了数十分钟，这个名叫普利尼的小伙才上气不接下气地跑来。普利尼的个子在175cm上下，国字脸，留着一副平头，让人一眼就能看出他散发的学生气味。"对不起，让你等这么久。"碰面后普利尼就一个劲地道歉，反倒让等人的洛克有些不好意思。

"在这里站着怪热的，走，我带你先去宿舍把行李放好。"在一番简单的自我介绍后，洛克帮普利尼拿起行李，两人再度横跨XW路朝宿舍走去。刚进门，屋内开着足足的冷气让两个大老爷们感到舒服不少，但随后一股油漆与厨房未洗碗筷混合而成的气味让普利尼皱了皱眉，虽然有点缺氧，但客厅堆积如山的模型和各种专业设备还是让他惊讶不已。

"这是模型爱好者九兵卫的工作室，我2年前刚来的时候也被吓了一跳。"看普利尼一副好奇的样子，洛克解释道。"你和我住同一个宿舍，以后就要多多指教了。晚些时候再参观那些高达模型，现在我们得把你安顿好，接下来有得忙了。"

确实，接下来的时间十分忙碌，收拾房间、去超市购买日常用品、配宿舍钥匙……当两人将这一切全部处理完毕时，已是下午6点多了。此时洛克还要回办公室加班，临走前他嘱咐普利尼一定要好好休息，因为明天将有真正的"赶稿地狱"等着他的到来……

编辑部

第一个关键词自然是介绍咱们的编辑部啦，可能有不少老读者会问——编辑部不就是书上登场的小编制作杂志的地方，有什么好介绍的？其实制作杂志只是冰山一角而已。编辑部一般是报纸刊物负责市场调研、选材、出版合同、写稿、约稿、审稿、成本开支估算、发稿、审读校样、签发付印样、审读样书、结算稿费（以及各位编辑最关心的工资发放，笑）等事务的部门。同时也是编辑、出版、发行三个环节中最关键的一环。编辑部力量的强弱不仅关系到出版物的质量，甚至影响到出版社的兴衰。

一编室：通常来说，编辑部会因业务性质的不同严密分工，划分好几个编辑室。例如本刊就分为一编室和二编室，其中建立于兰州的一编室估计大家比较陌生，和制作杂志内容的二编室不同，一编室主要负责杂志的发行、稿费发放、读者服务等工作，他们每天要面对全国大量的读者来信和稿费信息，工作强度自然不低。



▲这就是编辑部中那猥亵了多名良家妇女的重犯——警长胡迪！

二编室：至于二编室，就是由各位读者所熟悉的小编组成的工作地点啦，整个办公室按部门划分为UCG、掌机王、模魂志和非编室等几个主区域，其中又以各编辑的职责细分为文编工作区和美编工作区。其实二编室和其他公司的办公室在布局上并没有多少差别，只是雪白的墙上被大幅的游戏海报侵占，各小编的办公桌上也有不少由手办、动漫书刊和游戏主机组成的"观光团"，让编辑部里散发着一股独特的宅属性力场（笑）。

宇宙人：我桌上的小圆战队哪去了？

金馆长：关于你的战队，有个好消息和坏消息，你先听哪个？

宇宙人：都说！

稀饭：好消息是，你的战队安然无恙，至于坏消息嘛……你的战队在华尔兹的胡迪那里。

宇宙人：……（晕厥中）

PART 2：第一天的工作

洗漱完毕，和家里通完电话的普利尼本来想掏出3DS玩一会，却发现没电了。宿舍的插排在洛克的电脑桌下，离床还有段距离，想要边充电边玩不太现实。临睡前不干点事就睡不着是困扰普利尼的长期问题，无奈之下，他打开PSP随便玩了一会近期的大热作品《产子救世录》，也许是一下午的折腾太过劳累，玩着玩着普利尼就沉沉地睡了过去。在梦中，普利尼发现自己变成了一个深受读者欢迎的小编，来信求交往的萌妹子更是不计其数。正在得意之时，普利尼却被一阵仿佛来自天边的闹铃吵醒。惊醒的他才想起这是自己第一天上班，还好昨天他把闹钟调到了上班前一小时，不怕迟到。

但洗漱完毕的普利尼却突然想起自己还不知道编辑部的位置。没办法，他只好推醒了睡在他上铺的洛克，央求他告诉自己单位的位置。

"……过马路上四楼你会看到明显标志……"昨天两点才睡的洛克显然不愿意离开被窝，含糊地说了一句便翻了个身继续鼾声如雷，而可怜的普利尼不知道究竟该上哪栋的四楼，花了足有二十分钟的时间在外面转圈，在转悠的时候他还看到了传说中被众编们批斗了无数次的面包店"一品X"。好在苍天有眼，及时赶到的纱迦把他带了进去。

"这期我做什么？"刚来到座位上，普利尼就急切地询问起来。

"嗯……你先做个自我介绍，然后问问其他编辑有什么需要你帮忙的吧。"听到纱迦这么说，普利尼有些失望，其实这时候，他并不知道这其实是出于保护他的目的……

"我叫普利尼，擅长……"会议室里众星云集，除了休年假逍遥去的金馆长之外全员到齐，数十道目光齐聚在这个小伙子身上。虽然事先已经练习了无数遍，但是面对这些一个星期之前还是憧憬对象、现在已经成了同事的人们，普利尼还是紧张地咬了好几次舌头。虽然感到有些丢脸，但来到这个从小就梦寐以求的办公室，还是让他的幸福指数顿时飙升至顶点。

自我介绍完成后，等鼓掌声落下，纱迦便开始向普利尼一一介绍众编，并告诉他，几天之后你会



▲用来制作攻略的截图机，小编伽蓝正在奋战《马克斯·佩恩3》。

在编辑部里见到一个猥琐的大个子，不必惊慌，那就是金馆长……

回到属于自己的位置后，普利尼那因为紧张而蹦蹦直跳的心终于恢复正常，打开电脑，他发现公司内部的聊天软件正不停地闪烁，他慌忙点开，看到在"UCG"群组中出现了这么一段话："本期工作计划发布，请下午一点半前交上来。"下面是一个文本文件，为了圆满完成上班后的第一份"任务"，普利尼怀着严肃的心情

读者的300期寄语

宅男大柜：天下没有不散的筵席，十几年、感谢UCG的陪伴。soul、D.S、阿修罗、纱迦、Liky、Gouki、邪魔天使、多边形、雨滴……还有最最心仪的玛娜、这些名字不会忘记。最后，希望UCG继续下去，不管以后会怎么样，你们已是传奇！

更多 访问：73139.blog.163.com



▲用来存放以往杂志的书柜，各位老读者有没有注意到右上角那本超级珍贵的限定版杂志？

庄重地填写了每一个项目，写明自己申请的理由和做好的决心。为了保证不让收计划的纱迦对自己感到不满，他甚至逐字逐句斟酌自己的用词。

有事干的情况下时间总是过得飞快，很快便到了中午下班的时间，但众编全都一动不动，普利尼数次想询问是不是该吃饭了，但是看到大家好像都在认真工作，自己这么问好像很馋一样，便忍了下来。

"我说……"过了大约5分钟，洛克终于说话了，"中午吃啥？"。

尽管问的是一个普普通通的问题，他的表情却似乎分外地肃穆，似乎正准备进行某个需要视死如归精神的自杀任务。

"老规矩，开封菜（KFC）、麦当劳、地沟油三选一。"纱迦带着同样悲壮的表情回答道。

虽然普利尼之前就在杂志上听闻小编们纷纷抱怨过附近的餐馆难吃，但他还是不知道为什么他们会有如此沉重的表情。更为重要的是，当他实际把饭菜放入口中的时候，竟然感到味道还算过得去。

"这味道还可以啊，为啥你们还要这么黑快餐店？"普利尼不解道。

"当你365天天天吃这些时，就不这么想了。"洛克白了他一眼，

前期工作

这里的前期工作指每期杂志开始的前两天，此时小编们刚从上期的截稿地狱中缓过劲来，战斗力还未恢复到巅峰状态，由于编辑部为了节省成本并没有配置恢复器，所以大家只有自己想办法。因此在这段时间里文编会优先解决掉前线狙击、新作短波、专栏这种工作量不是很大但十分零碎的活，在给自己一个过渡期的同时也避免让自己因为积累的工作太多而导致后期加班加点（虽然后期基本上还是会加班加点……）。

洛克：好困（打哈欠）……

伽蓝：昨晚"又"没睡好？（坏笑中）

洛克：休息的两天都睡到下午，今天各种不习惯而已……

华尔兹：这种时候吃个一品X的早餐有助于提神，求组队。

九兵卫：我觉得吃完后肚子首先会撑不住。



▲宇宙人十分宝贝的小圆战队，可怜的QB就这样被围剿了！

工作会议

通常在截稿后上班的第一天召开，在开会前老编会先向小编们征集本期自己想制作的内容，再根据实际情况分配本期的具体工作，力求每个游戏让"最懂行"的小编负责。和其他行业的不同之处在于，咱们的会议并非是那种只有领导发言的沉闷会议，整个会议过程小编们会有说有笑的互相交流，除了寻找"好基友"合作本期内容外（或者把自己觉得危险的工作内容推给好基友），在会议上也常常讨论大家在截稿后的休息日里玩了什么游戏、对业内某件事的看法；美编也会在这里交流版面的设计心得。时不时还会出现一些引得所有人会心一笑的发言。



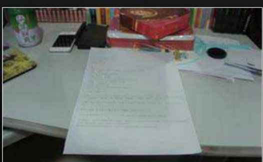
▲小编们开工作会议时用到的会议室。

稀饭：为啥这个美少女游戏成我做了？这不是洛克的最爱吗？我跟你们说我是美式硬派游戏玩家，别老黑我……（持续发飙中）

金馆长：……打断一下，稀饭同学，请问这个黑长直巨乳萌妹叫啥？

稀饭：哦，这个啊，是XXX，声优是XXXX，年龄XX，就读XX学园X年级，三围是……

纱迦：对角色都倒背如流了，肯定是你的正GAME，你还好意思不做吗！



▲最终审判——工作计划，因为纸上都是各小编的真名，在这里就做了模糊处理啦。

继续埋头和食物战斗。

"当你加班出来看到别人挖地沟油时，就不这么想了。"稀饭帮忙补充道。

"当你哪天打出分支剧情，看到一头老鼠从你脚下跑过，或是吃到一个臭鸡蛋时，就不这么想了。"比较敏感的伽蓝接着诉说他的血泪史。

"当你点个饭发现半小时还没上时，就不这么想了。"有午睡习惯的九兵卫狠狠地说道。

"好吧，我错了……"此时普利尼不禁深深感受到了学校食堂是多么厚道——至少这四年来他还没在食堂里碰到上述任何一个分支剧情。

或许是菜太难以下咽，吃到一半的洛克站起身来准备走人，随即被狼来了按在了椅子上，其他想中途走人的编辑也被周围的人按了下来。

普利尼觉得奇怪，就问旁边的纱迦："吃完了不能马上走是公司规定吗？"

"早走的都是去编辑部抢床的。"纱迦刚才抢到了最后一个烤鸡腿，正在狼吞虎咽地吃着的时候抬头回答了这么一句。

普利尼恍然大悟，原来罪魁祸首竟然是狼多肉少的行军床。不过众人回到编辑部一看，刚才借口肚子疼没去吃饭的宇宙人正香甜地在行军床上补觉……

"你个骗子给我起来！""呼噜！"的声音此起彼伏。

收上所有的工作计划后，随着一句"UCG的文美编去开会，顺便把阿姆斯特朗（详见关键词）



▲用来存放以往杂志的第N号书柜，这里放着各种国外刊物和攻略本，是查找资料的好去处。

读者的300期寄语 Pesci_刘媛玥：300期的时候，我马上也就步入高三了，从初二开始的陪伴，无须过多言语。希望杂志越办越好。

更多访问：73139.blog.163.com



▲美编工作区，不知各位图中出现的小编各位有认出几个呢？。

叫上。”所有的编辑被老编带到了会议室中，自然也包括新来的普利尼。每个编辑手里拿着一张根据工作计划拟定的任务发布单，普利尼满以为把大家叫到这里只是为了确认内容，没想到他还在逐行阅读，下面突然就爆发出了一阵激烈的争论。

“我《产子救世录》申请的是特快啊，怎么升级了？”宇宙人率先发难。

“本期恰逢游戏淡季，你不许推脱！”

“不是说任务不满意包退换吗？”

“你在那些承诺不满意无条件退货的商店买东西时，有成功退过货吗？”

“……”

“好，还有谁有问题？”见宇宙人被老编无视，其他小编也没准备说什么，因为按以往的经验来说，能翻盘的几率无异于玩柏青哥连续摇出十次777。

这时候，因第一次参加会议而不敢发言的普利尼怯生生地问道：“我干点什么好？”

话音未落，大家像发现金矿一样疯狂地扑了上去。

“你会日文不，帮我《产子救世录》整理资料……”

“你走开，《巫师2》是中文的，给我打工不需要语言功力。”

“还是帮我按《特技摩托》截图键吧，简单轻松。”

僧多粥少，饥渴的众编立刻把普利尼围得水泄不通，毕竟这时候谁都愿意手底下多一个壮丁。要不是纱迦及时把普利尼救出来，相信他很快就会在众编的争抢中窒息晕倒。

黄金眼

作为每期杂志的重头栏目之一，在工作会议上黄金眼的栏目负责人狼来了会和其他编辑协商本期黄金眼收录的游戏。虽然黄金眼规定负责的小编最少要接触游戏5个小时才有资格动笔，但小编在玩游戏时难免都想自己评论一番，加上一个游戏最多只能三名编辑打分，若遇上一个大家都有爱的大作时经常会发生几个小编互相“抢游戏”的壮观场面。不过也有反例，比如某个游戏看起来就不是很好玩的样子，谁都不想被逼着玩五个小时……因此各种推诿现象也屡有发生。

当然，决定每期黄金眼的插画内容也是非常有意思的，不少小编此时都会提出一些“坑爹”的想法，只不过中枪次数最多的还是我们的“风云帝”洛克……

狼来了：大家决定下这期让谁COS黄金眼插画！

华尔兹：让洛克COS《海贼无双》的黑胡子吧，绝逼像！

稀饭：我觉得《星球大战》的尤达大师更适合他。

洛克：你们敢不敢再黑一点……

多人栏目

指多边、读编这类需要多名小编参与制作的栏目，不知各位对总第293期《游戏机实用技术》的读编往来栏目中“八老师忍够了”有何感想？其实现实情况远没有文中所说的那么夸张，当然不排除某些能想看八老师一边催稿一边卖萌而故意拖稿……



八重樱：读编，读编求回信！

（无人响应）

八重樱：(星星眼）读编，读编求回信！有没有好心人回一下信？

（继续无人响应）

八重樱：(五分钟后进入暴走状态）你！没错，就你！给我过来回信！不回完不许吃饭！

PART 3：Gamehalo 制作

在前辈的带领下，几天下来普利尼渐渐熟悉了工作流程，毕竟文编的前期工作无非就是在办公室写稿，这和当撰稿人的区别不大。

“看起来我已经能胜任这份工作了呢！”

当普利尼还在沾沾自喜时，洛克找到普利尼：“我的VITA命视频版需要你去录个游戏视频，有空吗？”第一次被其他编辑求助的普利尼受宠若惊，连忙满口答应，立刻跳起来冲到传说中的非编室。

非编室很大，而且里面有着很多游戏玩家梦寐以求的录像设备和其他器材，还有好几台看上去就很贵的高配置电脑，其专业程度并不亚于电视台。普利尼手足无措地站在门口，怕碰坏了里面的器材。

“怎么？过来有事吗？”非编室的主人——非编阿姆斯特朗见新人普利尼前来，好奇地问道。



▲非编阿姆斯特朗的爱车，因为此车的性能“极佳”，阿姆斯特朗还为众人表演过一次“空中飞人”的特技。

“洛克老师让我帮他录个VITA命的视频。”

“哦……来录VITA命的是吧？”阿姆斯特朗指了指另一边的工作台，并朝普利尼意味深长地笑了笑。

涉世未深的普利尼不知道为什么阿姆斯特朗会有这么诡异的一笑，出于礼貌他也对着阿姆斯特朗笑了笑。不过在正式开录的时候，他终于明白为啥海拔一米八五的洛克打死也不愿意录掌机游戏的视频。

原因很简单——3DS和PSV这两台传说中的次世代掌机，凝聚了任天堂和索尼技术结晶的产品，居然没有视频输出功能！只能用摄像机对着屏幕拍摄。简而言之，言而简之，你得全程保持双膝微屈、后背笔直、头部后仰的姿势才能录像，简直比邪教举行仪式时的姿势还别扭，要多难受有多难受。更要命的是，为了保证画面的稳定性，录像时手还要保证掌机不能移动，这种情况下正常操作都难，更别说打得好看了。

更多，访问：73139.blog.163.com



▲非编室，其中两台电脑可是光内存就有12G的神机哦。

"哥，这太有难度了，能换个姿势吗？"

"NO！"

"这……"

"你想想，身高一米八以上的洛克和华尔兹都挺过来了，你这个身强体壮的年轻人难道还比不过他们？"阿姆斯特朗循循善诱。

"好吧……"话说到这份上，普利尼也不好说啥，只得诅咒临阵脱逃的洛克和不能视频输出的次世代掌机。

"对了，待会儿要进行《灵魂能力Ⅴ》的比赛，你录完这个记得把摄影机搬回非编室啊。"交代完注意事项后，阿姆斯特朗回头便走，留下欲哭无泪的普利尼继续蹲马步。

半小时后，已经被索尼的"最新科技"折磨到手臂发酸的普利尼终于录完了所需的素材，回到非编室时，阿姆斯特朗正为《灵魂能力Ⅴ》比赛的录像设备忙得团团转。

"愣着干嘛，快来帮忙！"阿姆斯特朗直接把一根索尼原装的HDMI线扔给了普利尼，并且把大液晶电视粗暴地转了过来："赶紧组装好，快点！"

"唉，我这几天忙得都没练，琵拉的新择都没掌握好，都不会玩了。"

"我还不是一样，我连操作都快忘了……"

就在普利尼手忙脚乱地组装好电视和比赛要用的PS3时，众编说笑着进入了非编室准备开赛。"大家看来不是很在意这个比赛啊……"普利尼感叹道，深深觉得众编都是不在乎输赢，履行"友谊第一，比赛第二"的典范。

（比赛过程详见上期Gamehalo）

随着比赛的开始，普利尼马上意识到自己太天真了。稀饭那精心打造的原创角色便让他吃了一惊，而从进场开始就在那一直叫嚷没练的洛克，被他操控的琵拉就像一头饿了几天的豺狼一般，一边道着歉一边像吃了兴奋剂般将稀饭的斧头按在地上一阵猛抽。

"我了个去，你们这叫没练过？前一晚上没熬夜集训？谁信啊！"普利尼在心里疯狂地喊着，

有些"连操作都快忘了"的人连招却使得行云流水，如同在录制连招视频。

一小时后，这场充满着腥风血雨的比赛终于在狼来了＆胜负师队伍的胜利下宣告结束，众编三三两两的离场之后，阿姆斯特朗准备教导普利尼剪辑刚才录制的PSV视频。虽然之前普利尼有录制过一些达人游戏录像的经验，但要他制作从小看到大的Gamehalo还真有些紧张。好在编辑部使用的视频软件简单易懂，普利尼只要将之前录制的视频剪辑出需要的部分加以整合即可，其余特效、过场、声音调整等工作都由非编阿姆斯特朗搞定，虽然在制作途中还出现软件停止响应等意料之外的小插曲，但整个过程还算顺利，普利尼耗费一个小时终于完成了这个长达5分钟的视频。



▲用来拍摄视频的摄影棚，运气好的话，这里能随机刷出九兵卫和八重樱为娃娃拍照的隐藏剧情哦！

Gamehalo

每期的Gamehalo虽然主要内容由非编"阿姆斯特朗"（职业公路自行车手环法车王，因其钟爱骑单车而得名）负责，非编是除文编、美编外的第三种"职业"，职业奥义是制作视频，默认技能是剪辑，基本天赋为采集素材和制作光盘。光盘也是众小编都要参与其中的集体栏目，在每期的工作会议上，讨论完杂志和专辑的制作内容之后大家都会集中讨论本期要录制的游戏视频和收录的预告片，同时也会向各编辑征集菜单音乐和ENDING SONG，值得一提的是，各位如果有好听的歌，请发送到ucg@ucg.cn投稿哦，不过最好投递的音乐是最近刚出的，并且要附上歌名、演唱者、推荐人等基本信息。

其实剪辑视频并非各位读者想象中的那么困难，使用的软件几乎可以和傻瓜软件划上等号，任谁都能在10分钟内速成。不过录制视频就有点头疼了，特别是录制3DS和PSV的游戏视频，因为两台掌机一没模拟器二没视频输出，只能用DV拍摄。为了避免屏幕晃动整个过程必须全程保持一个姿势，录制动作游戏或是使用重力感应的游戏时完全无法操作。例如录制《怪物猎人3 tri G》时，洛克、稀饭和《掌机王SP》的乌冬三人挣扎了一个下午，还是无法摆脱"谁录谁猫"的命运。当然，录制家用机游戏也没好到哪里去，要知道，录制过程中会产生一种叫"延迟"的异常状态……

洛克：我说……咱能换个姿势么？

阿姆斯特朗：不行。

洛克：我胳膊酸了……

稀饭：让你平时不运动，看，点数不够加耐力了吧！



▲正在拍摄3DS视频的稀饭，看到这扭曲的姿势后，各位终于明白视频输出对掌机来说有多么重要了吧？

校稿

又称"终审"，写好排好的稿子给同事校对之后订正里面的各种内容。通常形式是三四个编辑编成一组互相校稿。除了比较常规的错字、版式等等，有时候也会校出一些令人哭笑不得的问题，而这时候出现的问题经常会成为众编对付这名编辑的杀手锏。在特殊情况下还会召开校稿会，这时候一个编辑出的问题就会被大家群嘲，而且还会被群嘲很长时间……

纱迦：宇宙人我跟你说了多少次了，我的"纱"是纱迦的"纱"，"迦"是纱迦的"迦"，你怎么还是能搞错！

宇宙人：我输入法就是记不住这不怨我啊……

伽蓝：那我的"茄蓝"是怎么回事，我形象多阳刚，怎么能像一个蓝色的茄子？

宇宙人：……

读者的300期寄语 sahsa_Wayne：新时代转变新思路，做精不要做杂，保住自己的口碑。

更多访问：73139.blog.163.com

PART 4：后期工作

临近截稿日还剩下最后几天，由于前期文编无法在第一时间内将大头内容完成，在这几天会出现大量文件全部丢给美编排版的"盛况"，因此最后几天也是编辑部最忙碌的时候。周围敲打键盘的声音如同一场即兴演出的音乐会那般连绵不绝。正当大家疯狂地敲打着键盘，突然胜负师在通讯软件上询问道："请问大家知不知道现在的具体时间？"



"哦，现在是XX日XX时XX分，胜哥电脑又显示不出时间了吗？"稀饭关切地问道。"哦，那也就是还有76个小时截稿，没排版的必须在12小时内交给美编，否则家法伺候！"

这行字出现不到十秒钟，普利尼明显觉得周围的打字声音快了很多……

离胜负师的12小时大限越来越近，经过一阵疯狂地敲键盘普利尼终于把本期的稿子解决，这也从另一方面证实"人都是被逼出来的"这句真理。找到题头图、写完信息栏，打理好一切后终于将文件交到美编心の永恒手中。

不过将稿子交给美编并不意味着接下来的几天能高枕无忧，除了要监督美编排版，避免出现因为缺乏交流而排错版面的状况外，当稿子排出来后还要进行校稿。由于本期有一个大特企，所以最后一天还有一个集体参与的校稿会，让大家一起来审阅本期的内容。

校稿会在编辑部内素有"终审判决"之称，只是这时候的普利尼还不知道而已。跟着众编来到校稿会现场，老编命令大家把所有的稿件放在桌子上，一份一份取出来大家轮流看。新来的普利尼被安排在最后一个看稿。趁此机会，他也留心观察了各位编辑的表情，所有人拿到稿子之后神情都比较古怪，带着一种想笑又不敢笑的表情传阅稿子，不时在上面画上两笔。

拿到自己的稿子，普利尼的脸瞬间变成了熟茄子：自己负责的那部分密密麻麻地被不同颜色的笔标上了各种符号，含格式、文法、错字等等……最显眼的是老编在最左边标的一句话：下次再出现这种情况罚你抄100遍文编准则。

校稿完毕已经是接近十一点了，大家纷纷找对应的美编改稿，由于大家都想快点改稿，所以难免发生争抢事件，争抢中大家会各施神通，什么"卑鄙"手段都用的出来。比如这次的争抢发生在美编NINA那里。

稀饭："洛克你个土豪闪开！这是我先来的好不好？"

洛克："切，哥的稿子比较多，你舍得让我后改吗？我走夜路回去你放心？"

狼来了："你们都闭嘴，我下午就预约先改稿了好不！"

正当三人议论不休根本没注意到普利尼还在排队的时候，后面响起了一个甜美的声音，大家回过头，只见八老师双手握拳，微

小黑屋

游戏室的别称，顾名思义就是专门用来玩游戏的地方，里面一共有三台电视。而其他小编则是对玩游戏的人进行凶残的围观。有时候围观的人越多，实际打的人越紧张，越容易出笑话，而围观者会飞快地冲出去告诉别人这个消息，总之，这里比想象的要欢乐得多。当然，有人喜欢在里面打网战的原因是游戏室内有一条单拉的网线，速度虽然不快，但和办公区的网相比还是好上不少。

伽蓝：洛克，去不去游戏室搞局《苍翼默示录》？

洛克：我好久没打了……

伽蓝：我也好久没打了，总不能一直不打手生是不？

（几局后）

洛克：瞧你练的！我用拉格纳都搞不过你！

伽蓝：真的，我快超过12小时没玩了……



▲传说中的"小黑屋"，良好的打机环境让这里每时每刻都充满着欢声笑语。



▲小编们正在全神贯注地工作。

加班

对于和时间竞赛的杂志社来说，加班是最正常不过的事。和其他单位不同，小编加班完全是出于自身主动，有的小编会选择前期加班把工作做完，后期空出大量时间校稿，免得被繁重的工作压死；而有的小编则是因为宿舍没有电脑，留下来工作的同时上网休闲。因此加班时的气氛并不沉闷，反而会因为晚上不少"深夜党"来了精神而更加活跃，此时几个喜爱竞技类游戏的小编还会相约来上几局，场面甚是欢乐。

纱迦：洛克你看看稀饭！每天都忙到后半夜！再看看你！

洛克：啊，其实我也不知道他在忙什么，每天都能那么晚……

金馆长（刚到办公室）：你们《灵魂能力》估计都打不过稀饭了，我看他在编辑部练了好几个通宵……

纱迦&洛克"#￥%……&

更多，访问：73139.blog.163.com

笑着说道："我想先改下稿，可以商量一下吗？"

"不不不不用了，您先来，您先来。"三个爷们连忙闪出一条路来，这时普利尼连忙跟风说道："我第一次改稿，时间会很长，能不能先……""不能！"三人异口同声，让普利尼欲哭无泪。

每期杂志制作完成之后需要留一个人把打印好的黑白稿件粘好方便印刷厂对照，这次负责粘书的是新来的普利尼，而九兵卫负责指导他。

于是九老师搬了一个凳子，沏了一杯茶，悠闲地坐在后面监督着普利尼挥汗如雨地粘书，时不时指点一下技巧，其他时间则是慢慢欣赏新买的手办。第一次粘书的人最不好把握的是左右页如何进行放置，比如普利尼把书粘完后发现自己手中出现了一本白面朝上的书……九老师慢悠悠地品了一口茶："你粘到四分之三的地方我就发现你粘错了，但是为了让你有个深刻的印象，我故意没说，粘两遍的话第三遍绝不会错哦。"

"……"

粘完书，东边的天空已经露出了鱼肚白，虽然有九老师友情赞助的咖啡撑着，但是普利尼也已经困得上下眼皮不断打架，不过这并不能打消掉第一次截稿带给他的各种满足感，回到宿舍，带着充实的感觉，普利尼很快进入了梦乡，而属于他的UCG生活才刚刚开始……

截稿

截稿时的工作无非是改稿、定稿、看封面和目录，在这天小编们会分成数个校稿小分队，看完自己的稿子后还要审核同组编辑的稿子，一天下来过目的文字量超过5万余字，因此截稿当天的工作量十分巨大，通常要忙活到凌晨1点左右才能全部搞定，接近凌晨时因为睡魔袭击而导致"精神崩溃"的小编不在少数，像伽蓝、铃这种平时一过12点QQ头像就变黑的好孩子在这天更是痛苦万分。但对于酒委会来说，截稿也是幸福的，因为你不必担心第二天还要上班，在解决工作后可以和几个"好基友"相约去路边的烧烤摊吃几串烤串，喝几杯小酒聊聊游戏聊聊生活也是十分惬意的，最重要的是，你"败家"之后可以立刻回宿舍洗个热水澡然后舒舒服服地睡到第二天下午。

纱迦：金馆长是不是已经回去了？

铃：我刚刚看他改完稿走了。

纱迦：那他是不是已经睡着了？

九兵卫：这个……据说他脑袋碰到枕头的瞬间就会睡着。

纱迦：那就是他现在已经睡着了……那好，给他打个电话把他叫回来，他攻略里有错……

PART 5：未来

实习的时间总是过得飞快，普利尼为时三个月的实习很快便结束了，由于还是在校生，他就要回到学校办理毕业手续。毕业之后，普利尼的父母在没有征求他同意的情况下为他在国企找到一份收入不菲的工作。虽然刚开始普利尼因为轻松的工作而自得其乐，但渐渐他却发现，在这里他找不到可以交流游戏的同好，他需要将最真实的自己保护起来才能正常和同事交流，而国企那数量繁多的规矩也压得他透不过气。他开始无限怀念起在编辑部忙碌而紧张的生活，怀念开会时大家热烈讨论的情景、怀念剪辑视频时候精神高度集中的感觉、怀念赶稿时忙到连吃饭都忘了的搞笑场面、怀念校稿改稿时候大家你争我夺的样子……在这种感觉的催促下，普利尼终于向上头递交了辞职信，再次回到了编辑部。



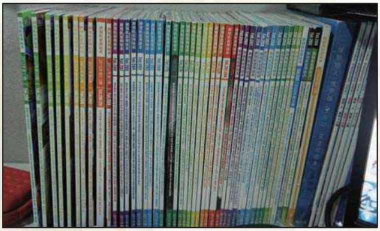


"我说普利尼，学校和UCG，你更喜欢哪里啊？"庆祝普利尼归来的烧烤宴中，洛克这么问道。

"嗯……各有各的好处吧，最忙最累的时候我或许会怀念学校里的懒散，但是在UCG和大家一起忙得四脚朝天才是王道啊！"

"哈哈哈，年轻人你总算有点开窍了！"众编肆无忌惮的笑声在安静的夜空中传了很远很远……

后记



本来想以记录文的形式解决这份内容，可试写一部分后发现这种形式丝毫没有代入感，只是简单介绍下杂志的制作罢了。在经过再三思考后，洛克还是决定以观察日志的形式为各位讲述总第299期杂志的制作过程。也许你原本是一名喜爱游戏，梦想成为我们一员的读者，但却被杂志编辑繁重的工作吓得想打退堂鼓。其实每份工作都有自己的职责和义务，这份工作除了艰辛之外，也有和同好一起生活、交流的乐趣，大家打成一片的欢乐工作气氛是在其他地方都找不到的。不知各位玩游戏这么久，是否有过"自己的文章要是刊登在杂志上让全国的读者都能看见，那该多好"的想法？是否想成为文中的"普利尼"，加入UCG这个大家庭和我们共同努力？心动不如行动，请发送邮件至hr@ucg.cn成为阳光成员吧！我们期待你的加入！

读者的300期寄语 IvebeenFlipped：不知不觉看了UCG四年，拿着书看攻略然后举起手柄的感觉真的很爽。谢谢UCG，也谢谢当时JS卖给我第一台X360时一脸亏本地给我第一本UCG作为"赠品"。希望300期以后能多说说游戏周边和DLC、XBLA游戏也希望多介绍。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

先跟大伙儿道个歉，上期有张来自作者Altoris的《散华礼弥》稿件，由于我的疏忽将作品信息错写成了另一位作者甘港璐的《未闻花名》同人，这是我的错，今后注意，请读者监督！300期是个值得纪念的日子，本刀约了十几位老画手绘制纪念插画，当时多少有点担心本期"游风艺苑"的稿件整体质量会因此受到影响，但事实上来自新作者的稿件令我感到惊喜。另外，5月评选具体获奖情况及6月候选作品资料，请参阅第162页"一刀有话说 特别版 Vol.54"。各位拿到杂志时6月评选投票页面应该已在ucg.cn上线，参与网络投票可免费下载候选作品海报级超大图，不要错过！



兰州·美树本明美

作为一代经典《超时空要塞》的代言人，林明美一直拥有极高的人气。左边这幅作品，精准地再现了原作中明美的容貌和神韵，而一袭大方的旗袍，在勾勒出其婀娜身段的同时，展现了其东方美人的风采，再辅以生活气息浓郁的背景，整体感觉赏心悦目。



北京·穆熠

格斗游戏（特别是2D格斗）如今已边缘化，而这位来自"《恶魔战士》系列"的菲莉西亚，神形兼备，古灵精怪。她是否令各位回想起当年老卡和SNK双雄争霸的那个鼎盛时代呢？



上海·许懿

据作者说，看完3D版《泰坦尼克号》之后，他脑海中浮现出了上面这幅场景。还别说，这位气场十足的黑Saber，还真有那种君临天下的感觉，正应了片中那句对白："I am the king of the world!"



珠海·陈志远

从FC时代一路走来的玩家，对左图中的人物应该不陌生，而这招"龙卷旋风腿"应该算是"《双截龙》系列"的招牌动作了。怎样，是否回想起和小伙伴协作通关的日子了？



东莞·蔡建业

"青龙，短发的漂亮女生，将要登上油轮前往未知的考古冒险旅程"以上是作者的人设文档。嗯，《未知海域4》就让她来接德雷克的班吧，小姑娘看起来挺精神的嘛！



中山·冰镇音箱

随着"诸神之黄昏"坠落，Zero也化为夜空间的流星。左图描绘了雪儿与ZERO拥吻的场景，算是圆了广大FANS一个梦，背景与主题的对比更是映出了那深邃的哀伤。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

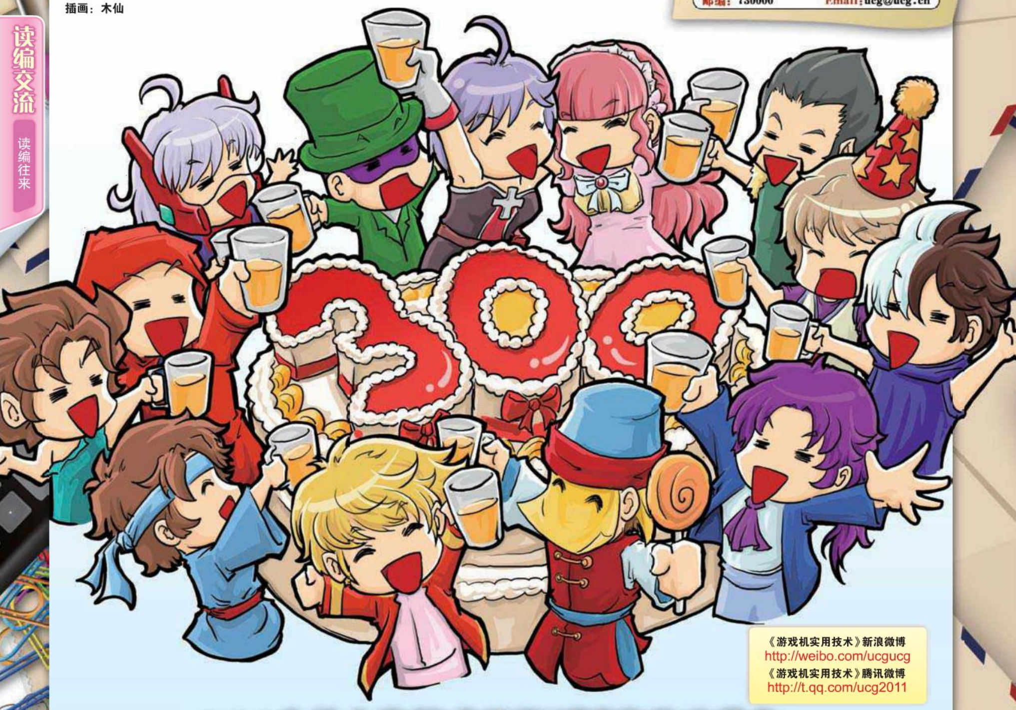
读者的300期寄语 Fantasy：首先祝贺UCG 14周岁快乐！300期出来的时候也就是我们高考的时候，我相信这是缘。我相信我会和UCG一起成长。UCG会一直出下去，400，500……2000，3000……我会一直追随你们，直到我再也无法阅读。

百度 ... blog.163.com

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

插画：木仙



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★不知不觉间300期杂志就这样到来了，不知各位看过本期杂志之后有什么感想呢？小编们为了制作出一本精彩的300期杂志费了不少劲儿，不过接下来还不能放松，因为第301期杂志又是E3特刊，大家还得打起精神来为大家再次奉献一本精彩的杂志。E3 2012，咱们不见不散！

★300期10万元大抽奖正式开始，这种机会每100期才能有一次，大家不要错过。虽然参加人数很多，但肯定比彩票少很多，因此中奖率并不低哦！顺便在这里给大家透露一个内幕，某编当年还是读者的时候，就曾经中过杂志的奖哦！这条还是他后来过了很久才透露的，至于是谁，这里就不透露了，免得被大家诅咒。

★超级福利！正值杂志创刊300期之际，为回馈一直以来支持我们的新老读者，UCG的苹果电子阅读平台现已升级，目前平台上的所有杂志均可免费下载！而读览天下平台中，我们所有的主机专辑将全部以半价销售！机不可失，大家抓紧时间！

★299期杂志上市后引发热议，有些玩家看过文章之后担心UCG会不会就此加大对手机游戏的报道力度，还有小部分玩家甚至担心UCG会不会转型为手机游戏杂志。这里还请各位读者放心，UCG始终是一本电视游戏和掌机游戏杂志，手机游戏只是点缀，至于转型就更加不可能了。就好像军事杂志介绍30页军事游戏，也不代表它要转型为游戏杂志，大家说是不是这个道理呢？

读者的300期寄语

Lan龙莲：一句话祝福UCG：今天："老板UCG！"，下个月："老板UCG！"，一年后："老板UCG！"，十年后："老板UCG！"，二十年后："老板UCG！"

更多访问：73139.blog.163.com

Email 片翼天使：UCG 陪伴我度过了艰难的高考、考研，是我的精神食粮，200 期好像是昨天发生的一样，回眸已是 300 期，望众里寻汝千百度，蓦然回首已是 1000 期。

习惯是一种可怕的东西，当自己每每路过报亭都会看看有没有新一期并买下来，不知不觉已是 300 期，只希望执汝之手，与汝偕老。

也许有一天我不再关注游戏业界，也许有一天我不再玩游戏，也许有一天我会痛恨游戏，但我知道绝不会是今天，因为有你相伴 UCG。

对于 UCG，并不希望你能获得多大的成就，拥有多么响亮的名号，只希望你能伴我左右，在喧嚣的都市中给我一丝寂静，在宁静的夜晚给我一丝安逸。

姚明代表中国的高度，刘翔代表中国的速度，UCG 则代表中国千万游戏人的深度。

100 期到 200 期，再到现在的 300 期，相信 1000 期、10000 期也还会继续，真的好想向天再借 500 年。

Email 记忆的碎片：原本想用相机拍下几张与游戏与 UCG 相关的照片的，无奈相机驾鹤西游去了，只好放弃。自从喜欢上买 UCG 的那一天起，偶就走上了一条不归路了（笑）。

每月都看着钱包君在一点点地消瘦着，就是无能为力啊。每月去报刊亭买 UCG 俨然在不知不觉中已成了我的日常的一部分呢，卖书大妈每次见到我都会笑呵呵的，比我老妈还亲。对我说这说那，感觉比我还厉害（俨然她和我已混熟了）。

话说，在广大的游戏界中流传着这样的一个传说：买了传说中的第 300 期杂志，“仅”用封面就可以换来一张船票以逃生之用。嘛，留着的内容还可以载你到其他的星球上去居住（只限单程）……

我相信，300 期绝对不会是最后，后面还有无数的 300 期等着我们，即便到那时我已没办法买了、没办法读或没办法看，甚至我已真的上船了，我都会叫我的孙子买下去的，直到真正的 2012 那天。

广西桂林 伍尔佳：

十四载的风和雨　三百期的笑和泪
双月单月到半月　一百两百到三百
蓦然回首三百期　发现你我共成长
寂寞无聊乏味时　唯有你能排解我
新闻资讯和攻略　样样都是好文章
游戏机实用技术　中国游戏第一刊

昆明市 崔子宁：我很少和杂志有互动，5 周年，10 周年等的活动都没参加，所以不想再错过这次《游戏机实用技术》300 期的活动了。回想起来自己作为《游戏机实用技术》的读者已经是第 10 个年头了，时间过得真快，记忆中仿佛我的第一本《游戏机实用技术》就是不久前才买的。

我第一次认识《游戏机实用技术》也不记得是哪期了，惟一记得的是封面是红色背景，主体是拳皇的人物——带着墨镜的 K'，而自己买的第一本是总第 57 期。300 期寄照片的活动，晒东西肯定是必不可少的；我想这次活动一定会有不少 UCG 的老读者寄去他们的杂志收藏，这次我就晒点不一样的吧，这些照片是我收集的《游戏机实用技术》的赠品的一部分，也希望这些照片能勾起你的一些回忆，期待看到这些照片的你能会心一笑。



卡比气球、手工纸模、记忆卡贴纸、GBA 外形的 GBA 卡带保护壳、六面体台历、多罗猫便签贴……在我看来，这些赠品不仅见证了《游戏机实用技术》的成长，还呈现了一段时间内的游戏风向，更是杂志工作者们智慧和创意的结晶；虽然东西都不是很贵重，甚至可以说是廉价，但是无不体现着杂志工作者们对杂志的期待和对读者们满满的诚意，我自己除了贴过一些特别喜欢海报外，其他的都没舍得用，不时翻出来看看，别有一番滋味，在心头。

在此 300 期之际，祝《游戏机实用技术》越办越好，祝各位杂志工作者们平安健康，一切顺利。

晒杂志的来信不少，但晒赠品的……还真是独一封呢。光是这么赠品，恐怕就会占满好几个抽屉吧！顺便一提，小八我最喜欢的赠品就是六面体台历了，当年还买了好几本呢（爆料！这个台历的创意来自于胜负师）。

广州市 wl931023：作为一个 2012 年的高考生，到 300 期发售那天，离高考大概也只有不到十天了吧，可能有点兴奋，有点无奈，我们的的确确是在成长着。和其他高三学子不同，这一年我也没有放弃过最爱的游戏，虽然这样说有点对不起那些辛苦学习的同学，不过游戏就是我最大的动力来源，想想高考一年积下来的游戏债，心中那种热血沸腾的感觉就出来了，船长、阿修罗、索拉、你们等着我啊！

我是从 175 期开始买的读者，6 年时间，说长不长，说短不短，比起 200 期时那些从 1998 年就开始支持 UCG 的油炒饭们，我还远远比不上吧……要说契机的话，就是那期封面印的《KH2FM》的大图，当时沉迷于《KH》世界却又苦苦找不到同好的我立马就被封面吸引了，那也是我人生第一次买游戏杂志，这么想来，是《KH》领我走进更宽广的游戏世界吧。

从 UCG 我接触了很多我从未想像过的东西，每年一届的 E3、TGS，在之前根本就是听都没听过的存在（我承认我那时的资讯有点落后，哈哈），三大厂商我只认得索尼和老任（真不是软黑啊……），因为有了 UCG，我开始知道了更多知识，更多的乐趣，对于亲手为我打开这扇门的 UCG 和 KH，我真心充满感激。

当年那个初一的死小鬼转眼间已经长成了马上就要面对高考的键刃持有者，马上就要离开高中的猎人，但那份爱游戏，爱 UCG 的心，大概这一辈子也不会改变吧？高考 6 月 14 日，我会努力奋斗，为自己，为青春，为游戏，活出属于自己的精彩世界！（为什么听起来像是上台发言的感觉？错觉错觉）

祝 UCG 越办越好，能漂亮地迎来 400 期，500 期，1000 期！

UCG300 期之际恰好也正是高考临近之时，即便如此，我们仍然收到了不少高考生寄来的贺图和祝福来信，大家愿意在如此紧张的最后冲刺时刻腾出一些时间来表达对 UCG 的爱，令小编们非常感动。面对各位忠实的读者，小编们无以为报，在此祝福各位即将走进考场的玩家们都能顺利战胜高考这位 BOSS，获得到最适合自己的奖励道具！在未来的某一天，你们或许会找到一份稳定的工作、或许会出国深造、或许会成为 UCG 小编中的一员，无论是哪种未来，油炒饭的身分都会将我们紧紧联系在一起！

读者的300期寄语　范宸源：《游戏机实用技术》——中国大陆第一游戏杂志！祝福各位编辑身体健康，整天对着屏幕，辛苦你们了。

更多，访问：73139.blog.163.com

编辑微生活

小编真心话大公开！

想知道小编们是从何时开始与UCG结缘的吗？想知道小编们还是读者的时候最崇敬哪位编辑吗？300期“读编往来”为大家献上特别企划，来听听200期之后加入UCG大家庭的小编们的真心话吧！

Q1：最早接触UCG是在什么时候？
Q2：最敬仰哪位老编？
Q3：印象最深的一次工作经历？
Q4：对UCG和油炒饭们说一句话。



A1：最早买的是1999年的9月号(应该是第10期)，封面是《格斗之王99》，当时没买过其他游戏杂志，特别迷恋《格斗之王》，看着封面和里面全彩的内容就喜欢了，逐渐期期不落。

A2：比较喜欢阿根廷人Gouki，和我一样热爱运动，爱美剧。

A3：虽然来的不久，不过好多印象挺深的，比如第一次香港行各种悲催、连夜录制丧尸模式等。

A4：从读者到一名编辑，见证了杂志300期的成长，我们都由衷的热爱游戏，最离不开的还是读者的支持与厚爱。



A1：121期。当时封面左边的文字中有个很大的《决战Ⅲ》，买那一期的UCG纯粹是好奇，主要是之前一直以为国内没有类似讲家用机游戏的书籍，偶然发现后毫不犹豫地就买了，久而久之，买每期最新的UCG就成了习惯。

A2：胜负师、纱迦、沙罗。说起喜欢沙罗的原因，本人自己都记不清了……好吧，就是某期编辑部《铁拳5》的大赛，没记错的话沙罗用的是洛，当时感觉好厉害。后来每次翻开小编寄语就先看他的，对于他写的文章也会重点阅读，直到他离开。

A3：制作《刺客信条 兄弟会》的攻略。《兄弟会》的羽毛很少，旗子却很多，其中有二十面左右在罗马的大地图上是看不到的，需要到每个地下遗迹里去找，可第二天就要截稿了……无奈之下，我只能眼含热泪，熬夜控制着Ezio，在罗马的地下遗迹中，发疯地寻找那些要命的旗子……

A4：祝大家主机多多，游戏多多！



A1：高中一年级左右，当时同学买回来后借来翻了翻，记得封面是《DOA》的霞。当时对杂志其实没有太大印象了，但因为喜欢家用机游戏，后来还是一路买了下去，直到来到编辑部为止。

A2：应该是卡伦吧，当时写的《奥丁领域》剧情小说我还挺喜欢的。

A3：离截稿还有四天时间接到《COD现代战争3》的攻略任务，连续熬了两天夜通了老兵难度，觉得人生似乎进入了另一个境界……

A4：2012年稀饭我继续努力玩游戏和读游戏，各位剧情控请继续多多支持。



A1：查阅了列代UCG封面后才发现自己接触UCG的时间比想象中的要早，是第13期。那时候虽然自己没有PS2，但非常喜欢《最终幻想X》，看到封面后就忍不住买了。可惜在后来不断地搬家中，这期杂志已经神隐了。

A2：胜负师。无论是作为玩家的实力，还是作为前辈的品格，均无可挑剔。一直以来都为胜哥神乎其神的操作所折服，他在《大神》中用手柄写下的“变态”、“无耻”、“委琐”这几张截图我一直珍藏在QQ表情中（重点不太对？）。

A3：印象最深的是写《大神传 小小的太阳》攻略那次，因为个人原因要回一趟老家，于是只好在飞机上一边打游戏一边在电脑上写攻略，还要画地图标宝箱，加之飞机上空气不太新鲜，下飞机时感觉比熬了一整夜写稿子还要累orz。

A4：写这段问答时正在听水树奈奈的《深爱》，就用其中一句歌词献给UCG和油炒饭们吧，**あなたへのこの想いはすべて、终わりなどないと信じている**.对于你的这份感情就是一切，并坚信着不会有终结的一天。



A1：上高二的时候开始看UCG，直到现在都很感激当时的书报亭，如果不是报亭老板进货，自己也不可能那么早认识这本全彩的游戏杂志，或许之后的人生也不会发生这样的转变……（沉思中）

A2：最敬仰的编辑是十六夜，他对我从游戏宅变为动画宅的进化过程起到了不可取代的催化作用！（大误）

A3：2009年第一次作为记者来到TGS的会场内，那种直达灵魂深处的震撼是永生难忘的。如果要用一句话来形容当时感受，那就是——活着真好！

A4：坚持自己的爱好与梦想，这本身就是一件幸福的事情，希望我们可以一起继续走下去。



A1：17期，很记得是维罗妮卡中的克莱尔作为封面，在当时那个年代拿着全彩的游戏杂志有种惊为天人的感觉。

A2：胜负师，相信不少读者都曾被胜哥在《忍》上的成就所折服，我作为读者的时代亦然，而同为奖杯迷，他在路上走得实在比我远得太多了，车尾灯都看不到，哎……

A3：制作《游戏光环HD》Vol.5的《阿修罗之怒》剧情影像，当时制作时间很赶，但影像的录制剪辑翻译都需要自己一手包办，记得那时是截稿休息，大家都不在单位，我一个人在单位连续几天从早上战斗到凌晨，虽然很累，但看到成品之后却无比感动。

A4：十四载，三百个心灵驿站，千万玩友是一家。



A1：具体哪期不记得了，只记得封面是《最终幻想X》的角色。

A2：胜负师。

A3：于《PS3专辑15》上撰写的《苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ》全角色攻略。因为时间紧凑，且近20页的角色攻略全为原创内容，加上本人对游戏中部分角色的认识不深，为了写出正确且具有实用性的攻略，翻查了大量日站上的信息并进行了无数的实机测试，自己也连续通宵了3天，最后总算在好友的协助下于截稿的当天完成任务。

A4：读者的支持是我们最大的动力，希望今后能发挥自己的特长为读者们带来更多实用的攻略！



A1：具体的期数还真想不起来了，大概是在2000年上下，不过内容倒是记得很清楚，因为那时候我正好在玩《超级机器人大战A》，而那期正好有《超级机器人大战OG》的前线狙击。说起来惭愧，那时候我才知道原来有这么多以前听都没有听说过的游戏，之后自然成了杂志的忠实读者。

A2：真要说的话，是纱迦。原因无他，因为初中和一个好友每天放学都会去包机房搞一把《真・三国无双3》的最强武器，那时候消息并不发达，只能抱着UCG的攻略看，觉得能找出这些武器拿法的编辑简直是神。

A3：应该是来编辑部后的第二个攻略《异度之刃》吧，因为这游戏的流程实在是长得恐怖，加上那期又是E3特刊，有不少杂事要忙活，多亏这个光流程就要60小时的游戏，让我体会到截稿地狱和加班地狱的恐怖之处。

A4：仔细算算，来编辑部制作的UCG也有47本了，本人“躺着都中枪”的次数怎么也有数百次。无论如何，谢谢各位读者大人的支持，本人今年一定要努力，不让自己再当上年度风云人物……

博客 访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 自恋白鲸先生：一句话：UCG是个苦差事，看到老人走了一个又一个，纱迦，胜负师，坚持住，UCG的未来需要老年人！

A1：高二的时候，当时比较羞涩，总是想在路上等某个女生然后以“真巧啊，你也走这条路？”为由一起回家，某期她做值日我不好意思直接在学校里等，就借故在外面书摊挑杂志，然后买走了一本金城武《鬼武者3》造型封面的金光闪闪的书……

A2：Gouki，天下球迷是一家啊，虽然我不是阿根廷球迷……

A3：《无尽传说》10天搞定小说＋攻略，结果小说没登……然后费尽心机搞出来的原创结局也就这么挂了。

A4：1. 十分感谢UCG能给我这个机会，当时接到实习通知的时候确实高兴坏了……

2.……我不猥琐，OVER……

A1：2003年的新年合刊，当时在恶友们的带领下才刚接触到PS2。但没办法经常去包机房玩，所以就买游戏杂志望梅止渴了。我还记得那期UCG还有《Kunoichi忍》100杀阵的精彩演示，对当时连EASY难度通关都觉得很困难的我来说相当震撼。自此之后就一期不落地买UCG了。

A2：其实一直以来，所有编辑都为我们带来了无数的欢乐，也为游戏业付出了很多努力，他们都是我所敬仰的。不过要说最初给我留下印象的是胜负师，还是因为《Kunoichi忍》，刚开始买UCG时，光盘中经常会看到他的达人影像，给我的印象非常深刻。

A3：3月份的时候到香港参加“C3动玩博览会”替《OtaQ》进行采访活动。那次是我第一次去香港，也是第一次采访这种大型的展会，还能跟自己喜欢的声优和歌手面对面接触，对我来说是一次终生难忘的经历。当然回来之后杂志的制作也相当紧张，从中我也学到了不少东西。

A4：无论是小编还是油炒饭，我们都是热爱着UCG，热爱游戏的玩家。未来我们会继续为大家带来更多精彩的游戏资讯，也希望大家继续支持UCG。

读编交流

读编往来

大连市 严灿：老实说，我不算是一个老读者，我是从200期开始买UCG的。当时是小白一只，对电视游戏这方面一窍不通，偶然间在书报摊上发现了UCG（说明200期的封面还是很显眼的！），感觉当时那期杂志的内容丰富到令人发指！给我带来的冲击感，至今印象还很深刻。

本人是一个爱书如命的人，而且有严重的收集癖，此等好书，怎能错过，于是乎，便制定了全套收集计划。走遍了所有可能卖UCG的地方，用尽了所有能买到UCG的手段，至今，我手里的UCG只差6本，而且很幸运的是，我收集到了78本创刊号！！！果然是黄天不负有心人啊，我觉得我和UCG太有缘了！

300期，是一个新的开始，也是又一次新的传承。我们大家都期待着UCG不断的蜕变，同时也希望我们热爱游戏的心永远不变。最后一句~努力工作，拼命玩！



这大概是所有读者来信中最令小编们瞠目结舌的一封了，看着这一地板的UCG创刊号，不少小编都流下了羡慕的口水。究竟要付出多少时间、精力和资金才能达成这项伟业呀？严灿读者的执着真令小编们敬佩！

Email 江城子：

玩家生涯久钝驽，觅佳书，旁人慕，得此密友，相伴在朝暮。

感言良多难细数，寄心中，默祝福。

阅书不觉年久忽，十年逾，三百幕，回首相思，点滴玩家路。

千万读者齐声呼：“UCG，百年渡！”

Email 烂爷：买UCG也快将近8年了。记得有一年去魔都的一个电玩店，早年UCG附赠的一张纸质MGS海报被老板裱了起来挂在店里最显眼的地方，心里突然很欣喜遂试探地问，老板，这个卖不卖。老板抬头望了望，这个不卖的，这是我的宝贝。是的，这是我们的宝贝，永远。

Email 我们的八老师不可能不那么可爱：300期了，对UCG提点意见：页数稍微厚一点点，内容稍微多一点点，光盘内容稍微丰富一点点，八老湿稍微再萌一点点，九老湿再稍微宅一点点，洛克再继续猥锁点点，金馆长再稍微猥锁一点点，铃再稍微嗲一点点，纱迦再稍微大叔一点点，奖品再稍微多一点点，名额再多一点点，UCG再卖出多一点点，看，不多吧？真的就一点点。

湘潭市 陈衍李：第一次接触UCG是初三，那时我还只是一个只知道PSP和PS2的小白，当时以为PSP上的游戏就灰常牛B了，PS2更是不敢想。当时没什么条件，家里一台破电脑连玩个《波斯王子4》都卡。加上实在是爱玩，所以对游戏的追求是无限的。

后来接触到了UCG，知道了原来在PS2之上还有PS3啊X360啊等更了不起的机种。对于游戏终于又有了新一步的认识。

升上高中，第一个学期就吃了一个学期蛋炒饭，换来一台PSP2000，这是我第一台主机。充分领会到主机的魅力以后，我对游戏的热情便一发不可收拾，攒钱买主机的决心也坚定下来。直至现在，我已经将所有主机都拥有了一遍。

关于UCG给我带来的，很多很多，比如让我得到了巨大的快乐，培养了我的性格，开拓了我的视野……太多了。但是有一点，那就是日语，当年因为《CLANNAD》的换碟问题，无法继续剧情，苦恼的我怒下决心学习了日语，终于在去年将原版的《CLANNAD》打通。现在马上就要高考了，我填报的语种也是日语，我们市就我一个，哈哈。

如果当初没有接触UCG，也就不会有我学习日语的契机，也不会了解太多关于游戏的事。总之，感谢UCG给我带来的一切，感谢游戏给我带来的一切，感谢你们！谢谢！

这封来信太励志了！各位想要学习日语的读者们全都看过来呀！

广州市 JIN：

游戏人生

初中接触《游戏机》 瞬间沉迷变成习

内容从简变专业 一步一步道路崎

少年·青年变中年 生活无它难入息

时间飞逝犹如箭 转眼已迎300期

感概万千写首诗 把他送给UCG

更多，访问：73139.blog.163.com

读者的300期寄语 **王晨**：UCG就好比是我的陀螺图腾，你不停华丽旋转，我的游戏梦永无止境。



Email Sangheili：我与 UCG 在东京都秋叶原 AKB48 剧场下。三次元什么的都爆弱了，UCG 才是王道！

撸叔表示压力很大！

乌海市 费思超：一不留神才发现《游戏机实用技术》马上要出到 300 期了，不禁感慨时间过得真快，就在我们为生活马不停蹄地奔波时，已经被时间老人遗忘在了时光的回廊里。今年恰好也是自己结识贵刊十周年，能赶上 300 期庆典既感到十分荣幸，又有一丝兴奋。毕竟这漫长的十年里，《游戏机实用技术》对于我来说，已不仅仅是一本单纯的游戏攻略杂志那么简单了，在我从少年迈向青年的这段路途中，它给了我很大的心灵慰藉，并为我展现了另一个精彩纷呈的世界，使那段充满坎坷的成长之路不那么枯燥。这十年里我一直坚持每月给贵刊写两封信，既与历任小编们交流思想感情，又不断地提出自己苛刻的意见鞭策这本承载无数中国玩家希望的电玩杂志保持活力，蓦然发现在贵刊 300 期即将来临的此时此刻仿佛说什么客套的话都有些多余了。这十年里一直风雨无阻的购买《游戏机实用技术》阅读收藏，虽然收藏品远远比不上那些从贵刊创刊以来一直追随至今的读者，却也小有成就的收藏了 200 余本杂志，本想把全部收藏品拍成照片展示一下，但一想到那些骨灰化石级读者们的惊人收藏就不敢班门弄斧了，在这里仅仅展示一期对我来说极具特殊意义的杂志吧。我的一篇拙文有幸在 2009 年的这期春节合刊上发表了，这一事件当时给了立志成为一名自由撰稿人的在下很大的鼓舞，甚至将在下日后的工作发展间接推向了另一个十字路口。祝愿《游戏机实用技术》在今后的时间里风采依旧！



北京市 张立彬：从自己高中时代就开始看 UCG，一晃眼 9 年过去了，UCG 也走过了 14 年，她带给了我许多的欢乐，许多的美好时光都是伴着 UCG 度过的。

记得第一次看 UCG 的时候是我高三的时候，那是 2003 年，高考前期，我有一个 GBA，作为一个典型的机战 FANS 那个时候机战 OG 的发售让我很是兴奋，但是游戏的难度还是很高的。一次偶然的机会，我看到路边的报摊在买 UCG，封面上有 OG 的攻略。作为一 80 后，我手头几乎没有什么零用钱，但是还是依然决然的买下了我的第一本 UCG。里边的攻略给了我很大的帮助。

03 年那年非典，我高考，高考成绩下来后，父亲给我买了 PS2 以示鼓励。从此我与 UCG 的关系越来越深。从《真三国无双 3》、《第二次机战 a》、《宿命传说 2》到《GT4》、《鬼泣 3》。一路上，游戏和 UCG 伴随着我走过了许许多多欢乐的时光。看着攻略，一群宅男守着电视一个一个的死扣 353 猛的 11 级武器，一次一次的挑战《忍》的极限挑战。为了全路线和隐藏要素通关 5 遍的《第三次机战 a》，没有 UCG，这些我都不可能实现。

再说说 UCG 一路上这些可爱的小编们。多少人来过，走了。留下了许多回忆。Gouki、泰坦、多边形、猫太、D·S、地狱伞兵、十六夜、玛娜、紫枫、SOUL、阿修罗、邪魔天使、LIKY、星夜。他们的身影永远留在所有的油炒饭心中。

UCG 马上就 300 期了，什么样的华丽辞藻都不能表达一个油炒饭心目中对 UCG 无限的爱。一路有你，一路伴随。感谢 UCG，感谢所有的小编。

本期杂志邀请到多位已经离职的老编辑们重写小编寄语，他们虽然离开了 UCG 编辑部，但依然是以游戏人的身分活跃在各个行业中，这颗热爱游戏的心，无论到何时都是不会改变的。P.S.，我还在呀！

编辑部探班

Welcome to our HOME！

UCG 编辑部究竟是什么样子？编辑们是怎么工作的？这恐怕是绝大多数读者都会感兴趣的问题。趁着 300 期纪念之际，责编大大决定满足一次大家的八卦心，用视频和照片记录下编辑部的点点滴滴，让读者们与编辑跨越时间与空间的距离来一次亲密接触，笑。



■首先是一张编辑部的全景图，编辑们正在紧张地进行300期特刊最后的制作工作。

读者的300期寄语 倪旭龙：每年的春节年刊我最喜欢的就是年鉴，将来我可以拿着他给我孩子看："这就是爸爸从小到大玩的游戏，虽然你现在不会去玩它，可能也想玩都玩不到，但是你可以拿这些书看看，这就是游戏史。"

更多 访问 73139.blog.163.com


■一刀大哥正在为制作人们的贺词排版，桌上放置的是200期纪念特刊。


■工作时的胜负师，看图找亮点~


■因为编辑们的工作都是要坐在电脑前完成的，因此能舒缓身体疲劳的靠垫是必不可少的。美编NINA的椅子上就有这样一个可爱的骷髅兔靠垫，每次有其他编辑路过时总忍不住想要揍上两拳，汗。


■这长长一排的杂志都是编辑们多年来的辛苦结晶。


■利用午休时间打上两盘LOL，是美编心の永恒同学的放松方式。可是每当其他小编问他哪个英雄比较好用时，他总是笑而不语。


■这位背影哥正是美编anubis。

作为生活在2.5次元的人，编辑们的办公桌上最不缺的就是各种模型手办。各位读者们来猜一猜，这都是哪几位小编的办公桌吧？答案在本页最下方哦！



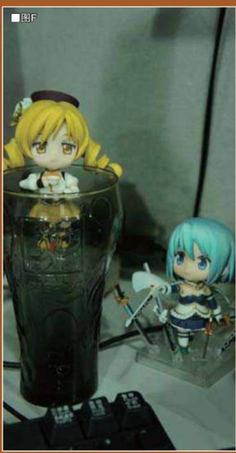
■图A


■图B


■图C


■图D

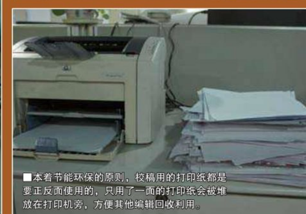

■图E


■图F


■正在整理读者来信的八重樱。



■身为游戏人，自然要穿着游戏主题的文化衫。这件MH主题的T恤在编辑中人气相当高，几乎到了人手一件的程度，所以撞衫的情况也就时不时地会出现了。（友情壮丁：《掌机王》小编库洛洛）


■本着节能环保的原则，校稿用的打印纸都是要正反面使用的，只用了一面的打印纸会被堆放在打印机旁，方便其他编辑回收利用。


■这是UCG的视频室，每一期的Gamehalo都是在这里制作出来的。

A：纱迦、B.华尔兹、C.稀饭、D.金馆长、E.八重樱、F.宇宙

读者的300期寄语 hu-hu-hu-hu：UCG就算100块一本都得买~（“都得买”是真的，100块什么的就当没看见吧 - -）。

更多，访问：73139.blog.163.com

300期纪念



□来自桂林市的读者廖航特别为300期制作了暴漫一幅，与读者们同乐！

苏州市 ZSJak：首先祝贺 UCG 将迎来它的第 300 期！怎么说呢，我是从第 16 期开始结识 UCG，不知不觉 UCG 已经陪伴我 12 个年头了。这 12 年里 UCG 不断的改变和进步是读者有目共睹的。可以负责任的说，UCG 就是中国的《fami 通》。一本游戏杂志能让读者坚持 12 年是不简单的，曾几何时我有过许多选择，可是，不是杂志抛弃了我，就是被我所抛弃；可只有 UCG 让我坚持了下来。

这 12 年我也在改变，唯独不变的是对 UCG 的热衷。以前，玩游戏时间很多看杂志的时间也多，可现在有了家庭，玩游戏前先要摆平大的和小的，如果摆不平……呵呵。不过还好看杂志的时间还是有的，摆不平就躺床上看 UCG。虽然不能玩，但读读 UCG 的文章还是很有意思的。现在想想，以前看 UCG 主看游戏内容相关的，现在是主看玩友们的文章。虽然阅读方式改变了，但这些玩友的心声和游戏评论，特别是 80 后写的，是那么的似曾相识。让我更喜欢 UCG 了。

其实我和 UCG 之间最大遗憾是错过的 1~15 期杂志（唉！相见恨晚）。如果有那 15 本杂志，我就是 UCG 的忠实、铁杆读者了，呵呵。所以在这向 UCG 第二次许个 200 期时的同一个愿望，就是能为我补齐这 15 期的杂志吗？

最后希望 UCG 还是能一如既往，不辜负读者，将 UCG 杂志办得更好，更有特色！

ZSJak 算得上是和 UCG 一同成长起来的老读者了，见证了 UCG 这十几年来的不断成长与变革。如今他已成家立业，却始终没有放弃自己对游戏的爱以及对 UCG 的爱，这也是很多老油炒饭们的真实写照。等到 400 期、500 期的时候，欢迎各位老油炒饭们带着小油炒饭们再来“读编往来”报道！

一刀有话说（特别版） Vol.54



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第 3 轮，也就是 5 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖： Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）
获奖者： K.LL（上海）**作品：** 1 号《梦幻之星》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

贺笑恒（北京）	3 号《原创女战士》	八望龙崎（杭州）	8 号《枪手》
蓝偏布（南宁）	4 号《DJ MAX》	翔子（昆明）	9 号《化龙》
陈志远（珠海）	5 号《松鼠大战》	陈志远（珠海）	10 号《热血奥运》
冬小（上海）	7 号《花与少女》	马睿（北京）	12 号《女忍者》



他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 5 月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2012 年 6 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 6 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：


1 号
总第 299 期（2012 年 6A）
作品：《Fate/ 新章》
作者：goenitzchild（北京）


2 号
总第 299 期（2012 年 6A）
作品：《怪物猎人》
作者：翔子（昆明）


3 号
总第 299 期（2012 年 6A）
作品：《剑侠情缘 3》
作者：月の命（肇庆）


4 号
总第 299 期（2012 年 6A）
作品：《散华礼弥》
作者：Altoris（广州）


5 号
总第 299 期（2012 年 6A）
作品：《森林女巫》
作者：曾佳翌（珠海）


6 号
总第 299 期（2012 年 6A）
作品：《初音》
作者：江鸟（长春）


7 号
总第 300 期（2012 年 6B）
作品：《明美》
作者：美树本明美（兰州）


8 号
总第 300 期（2012 年 6B）
作品：《菲莉茜亚》
作者：穆熠（北京）


9 号
总第 300 期（2012 年 6B）
作品：《黑 Saber》
作者：许懿（上海）


10 号
总第 300 期（2012 年 6B）
作品：《双截龙》
作者：陈志远（珠海）


11 号
总第 300 期（2012 年 6B）
作品：《吻别》
作者：冰镇音箱（中山）


12 号
总第 300 期（2012 年 6B）
作品：《青龙》
作者：蔡建业（东莞）

Email 革命尚未成功，同志仍需努力：与许多玩家不同，我没有多年买 UCG 的经历。只有短短的 3 年，在这 3 年里，UCG 改变了我很多，起初的我只是为了想派遣平时的无聊而买了 UCG。而 3 年后，UCG 已经成了我生活中不可或缺一部分。自己遍了一个对联。左：300 期开创历史，右：300 期后再创辉煌，横批：UCG 万岁。

300 期是个里程碑，同时也是全新开始。未来 UCG 将继续与读者一起继续创造中国电玩界的辉煌！

通知

因地址不详等原因，以下读者的奖品已被邮局退回。请这几位读者速与编辑部联系，以便重新补寄奖品。电话 :0931-8668378，Email :ad@ucg.cn

上海 瞿小翔　天津 孙鸣霄
天津 李 琰　肇庆 黎枨锦

读者的300期寄语

斯介克汀：寄出第一封回函的我还是高二的学生，转眼如今我已大二，而 UCG 也迎来 300 期。我将跟随 UCG 与《最终幻想》的步伐一路向前！

300期 10万元大抽奖 300期回馈

更多访问 73139.blog.163.com

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通MVP球王2-无线锂电震动版

一等奖 2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

4B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

宝鸡 蒲晋超

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

天津	吴 岳	成都	潘远鑫

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

辛集	魏天翱	西宁	谢 超
广州	彭 帆		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

南京	周巧云	北京	卢金龙
惠州	林锐涵	青岛	王利民
成都	周欣峰	武汉	陈励勋
乌海	费思超	深圳	陈天然
大连	李大鹏	上海	廖天丰

10名 三等奖



北通原生铜迷你USB数据线
（MINI 版）

本期问题

1. 请评价一下本期杂志给力和不给力的地方。
2. 你是否有下载过 UCG 的官方电子版杂志，你觉得电子版还有什么需要改进的地方吗？
3. 你觉得目前杂志在内容安排上有没有什么问题，如机种比例、栏目分配等等。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 6 月 15 日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部(收)



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 45 辑、第 46 辑，定价 16 元。《游小说》第 7、10、13、19~-23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 17 辑、第 18 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 18 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元、第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、55 辑、第 62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88、89、91、92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、158 辑，定价 9.8 元，160、162、163、165、170、171、178、181~183 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15~18、28、38、42~46、52、54 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.14》，定价 32 元，《PSVita 专辑 Vol.2》，定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.6》，定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，《怪物猎人狩猎志 Vol.12》，《怪物猎人狩猎志 Vol.13》，定价 18.00 元。《3DS 专辑 Vol.2》，定价 32.00 元。《卡牌·桌游》第 9~12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203~205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271~275 期、总第 278 期、总第 282 期、总第 287 期、总第 288 期、总第 293~299 期，定价 12 元/期。总第 220 期、总第 223~226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元/期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元/期。总第 137·138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267·268 期，定价 19.6 元/期。总第 277 期、总第 300 期，定价 18 元/期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《Fan48 AKB48 资讯综合志》第 1 辑，定价 28 元；《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元/辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3~5，定价 9.8 元/辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元/期；第 29、30、31、34 期，定价 22 元/期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元/期，第 63、66~68 期，定价 18 元/期。

读者的300期寄语

银河蓝枫：在此先对 UCG300 期表示祝贺，只是我正值人生重要的高考阶段，无法参加 UCG 举办的特别活动。感谢 UCG 在多年来陪伴着我的成长。我保证，我会一直支持 UCG，等到 400 期我会用两倍的热情参与活动来弥补 300 期留下的遗憾。

油炒饭300期





感谢读者们 14 年来对 UCG 的支持!

14 年的岁月，300 期的成绩。
《游戏机实用技术》从最初的稚嫩发展到今日的成熟，
每一次进步都伴随着读者们的支持与爱护。
空间的距离不会阻断 UCG 与玩家们的联系，
时间的流逝只会令彼此的感情更为深厚。
无论人生发生怎样的改变，
惟一不变的，就是这颗热爱游戏、热爱 UCG 的心!
天下玩友是一家，
在 UCG，我们永远是一家人。

更多，访问：73139.blog.163.com

“自爆”集中营



更多，访问：73139.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



Akira 和八重樱家的 Rise 姐姐在一起 =W=

摄影：九兵卫



九兵卫

200 期的时候我从大学来到编辑部，而现在转眼就到了 300 期，时光荏苒。成为 UCG 小编的这四年是自己人生中的经历变化最大的四年，对于读者给予我们的信任与支持，除了感激还是感激。

因为这一期负责了 300 期纪念相关的特企，所以耐心地将我们的杂志从创刊号第 1 期一直认真翻读到最新一期。杂志的巨大变化反映了国内游戏环境的巨大变化，我们见证了这些年发生的一切，也明白前方的路还有很远，我们还需要加倍努力地走下去。

看到那些寄来照片的有爱读者，我就仿佛看到了自己，在旁人看来或许有些无法理解，但我们就是如此喜欢游戏杂志，如此喜欢游戏，它们是我们人生最不可缺少的组成！

本期个人签名

游戏杂志陪伴我们的那个年代……



胜负师

［铂］终于，终于在 301 期的时候，我有机会前往米国参加 E3 大展。民那，等着我胜利的消息！

［金］这期封底是由多少个封面组成的呢？我问了几个人，有说 300 的，有说 299 的，反正没人答对。原因在于——合刊，呵呵！有心人不妨数一数吧！

［银］最近索尼的新专利“在打游戏打到紧要关头暂停弹广告”引发争议。这样的设计的确有些欠扁，但我个人觉得只要稍加改动，还是可以达到喜闻乐见的效果的。比如玩家自己按下 START 键暂停时才会弹出广告；广告第一次出现时不能跳过，但之后再出现便可跳过；在 LOADING 画面插广告，且玩家可以进行一些小操作，类似于迷你游戏；看过五个段不同的广告或是在玩广告迷你游戏时找到五个图标就可以解锁成就或奖杯……300 期杂志为证，如果哪家公司采用了这些创意，请将酬金打入我的银行户头，谢谢！

［铜］小学生神造句：况且。“一列火车飞奔而过，况且况且况且……”

本期个人签名

8888 个的目标就在不远处……



纱迦

★《X360 专辑》外加 300 期特刊，搞得我这期从头忙到尾，期间推掉了饭局三个、约战两次、旅游一次。虽然马上就是 E3 特刊了，不过还是得适当给自己放放假，不然真累出病的话就不好办了。

★ 300 期收到大量读者寄来的平信邮件，其中不乏很多熟悉的面孔。在录入来信人地址时，有些读者的地址刚键入一个开头，EXCEL 就立刻联想到了完整地址，这说明这些读者的通信地址没有变化。不过也有很多读者的通信地址发生了变化，有的走出了校园，有的换了单位，看着看着总觉得有种沧海桑田、白云苍狗的感觉。（笑）

★过去最讨厌有联机成就的游戏，不过如今早就改变了这一看法。解联机成就的时候总是能多认识一些新朋友，总是能会发生一些预料不到的状况，比纯单机游戏有趣太多了。最近又帮着几个朋友解了若干联机、感染之类的成就，看着大家的成就点数一起上涨，自己心里也非常高兴。这可以算是“独乐乐不如众乐乐”的又一种解释吧？

本期全成就游戏

红色派系 末日战场

阵亡统计

黑暗地带 51区



金馆长

300 期的寄语这本杂志上我已经写了不少了，这里就不再多谈。这种幸事能亲身参与，我就已经心满意足了。

E3 临近，不知又有多少大作即将震撼我们的眼球，不过我最关心的不是那些已确定发售的游戏——也就是那些出了就买的游戏，而是希望能有一些新游戏可以在这次 E3 上公布。至于肯定不会登场的传说中的《FFV13》……我觉得我们还是把这款游戏定义为“新作”为好（因为不可能完全按照六年前的理念和水平来制作）。

恭贺切尔西夺冠，我曾经以为我这辈子再也看不到这帮我曾经牵挂过的老男孩们站在世界之巅了……看着已经“老泪纵横”的兰帕德，我真想替他们抹去时光的印记。

家中出了事，这段时间又正好赶上杂志制作的繁忙期，没办法只能“遥控”父母解决问题……天哪，人体传送装置到底什么时候才能发明出来啊啊啊啊！

本期个人签名 罗马不是一天建成的……但是毁掉它只需要一夜大火。慎之慎之。



八重樱

★某天开会讨论 300 期时为读者准备什么礼物，我回想起 200 期时小编们签了 200 本杂志的趣闻，不由得呵呵傻笑起来（详情请参考 201 期读编）。突然我打了个寒颤，在心中默默数了一下自己名字的笔画数后，紧接着冷汗顺着额头流了出来……

☆终于我还是没能抗拒住⑨老师及一干损友的“教唆”，跳了 Dollfie Dream 的坑，第一个接回家的 DD 是《女神异闻录 4》的久慈川理世。从此又多了一个强迫自己在休息日出去走走的借口，每当临近截稿时，就会想放假后带着娃娃去哪拍照 orz。这算是走向健康生活的第一步？

★之前编辑部组织去看《复仇者联盟》时我因为有点私事所以没有一起去，后来去香港时顺便看了 IMAX 版。现在补一下影评：1. 我虐我哥千百遍，我哥待我如初恋（托尔和洛基）；2. 即使是高富帅，也难逃住房被强占的命运（斯塔克的家后来做了复仇者总部）；3. 绿巨人开了金手指；4. 鹰眼萌死人了好不好！

本期个人签名

银行里的钱果然是越存越少……



星夜

★因为签证的事跑了三趟广州，而按理来说本来去年刚去过，今年都不用去领事馆的，也不知道这次美领馆是闹得哪出，总之是把我给折腾坏了。最后一次从广州归来的时候终于病倒了，烧到 39 度，人都迷糊了，又赶上大截稿的……我只能说美帝国主义太欺负人了，自己办事效率低下、业务不熟，却要让别人受罪，果然是处处透着傲慢的本性。

★第一次坐高铁，被里面浓浓的臭味熏得差点吐出来，还不如破旅游大巴呢！这就是号称有多么多么豪华、多么多么高级的高铁么？为啥我觉得椅子不仅窄得要命，材质还极度廉价呢？

★前些日子与已经胖成小圆脸的 DS 重聚，重温多年前的“UCG 酒委会”活动，先在老地方大口肉、大碗酒下肚，接着下半场唱 K，到了 1 点多嗓子和体力就已完全不支了。果然是上了年纪的人，不仅熬不了夜，熬个半夜都要用一两天才能补回来……

本期个人签名

天可怜见。

读者的300期寄语 TR：中国游戏第一刊，祝《UCG》成功迈向下一个“300”！

更多访问：73139.blog.163.com

狼来了



【生活 & 游戏】半年多前在国外的视频网站上看《BBCS EX》的棍娘连段 MV，MV 中的两首歌都非常中意，不过视频里没有附上歌曲的名字，于是乎自己就在网上搜寻了很久，私底下也将视频的地址发给收藏音乐的朋友，希望能从他们的乐库中找到这两首歌，折腾了一阵子后总算是找到了其中一首名为《I'm OK，You're OK》的曲子，剩下的一首只能不了了之。近日，因为打算玩《女神异闻录 4 午夜竞技场》，所以关注了相关的周边，在其他小编的推荐下开始看刚完结不久的动画，没想到片尾曲就是在之前视频中苦寻未果的《Beauty of Destiny》，这也许就是缘分吧呵呵。

【生活】做完这期杂志就要准备搬家了，在附近的地区看了一个多月房子，最后总算在八老师家的楼下找到了合适的房子，以后我家的 Woody 和她的红茶可以经常一起玩了，另外房子的利用率很高，聚会打游戏、三国杀什么更方便了。看房的过程中，不少房东为了租得好价钱，不惜去二三手市场购入破烂的家具充数，籍此来提高租价，这种行径真是令人发指！

Now Playing

三国杀一将成名 2012

洛克



UCG 第 300 期，也是洛克的第 47 期，到 6 月 4 日为止也是洛克加入 UCG 这个大家庭两年的时间。现在回想起来，这 2 年的时间过得还真快，47 本杂志如同 47 本日记一般记载着洛克的游戏人生。虽然制作杂志的时候难免遇到一些艰辛，但这段时光真的非常快乐。300 期仅仅是一个开始，我们会继续为大家带来更多惊喜，希望各位读者能继续支持我们！最后要不能免俗地说一句："UCG300 期生日快乐"！

近期沉迷于各种射击游戏，从《死亡微笑》到各种东方的同人作品均有涉及，无奈水平有限，在倒数几关为了达成一命通关反而让自己压力倍增，往往在一些意想不到的地方失误。回想以前录《洛克人》极限录像时倒没有这种心理压力，果然还是打得太少的缘故么……

本期个人签名

《龙之信条》的任务引导系统敢不敢再烂一点？（摔！）

铃



某日，正在查看相关资料，突然感觉自己发现了"奇怪的东西"，定睛一看，那游戏的封面竟有"CARTOON NETWORK"的 LOGO，于是赶紧点进去查看，发现了可爱的飞天小女警。听纱迦大大说，本作是成就神作，于是就想打打 PS3 版顺手多拿一个白金。嘿嘿，我太开心了，飞天小女警大爱！话说小女警动漫作品的原名是叫"The Powerpuff Girls"，小时候看到这排英文的时候一直以为就是"飞天小女警"这五个字的英文来着……直到后来才发现其实并非如此……

《马克斯·佩恩 3》真的是神作，太好玩了！负责制作《MP3》攻略的伽蓝童鞋更是深陷其中不能自拔，身为奖杯迷的他虽然明白本作的高难度是个大坑（我没有笑，真的！），还是坚定地表态一定会将本作白金。最近他更是鼓动我合购《MP3》的季卡，好吧，本人荷包空空的状态已经持续好长时间了，季卡什么的，暂时没法考虑了……

NOW PLAYING

《星际战鹰》、《马克斯·佩恩 3》、《卡通频道大乱斗》

华尔兹



※IMAX 的《黑衣人 3》比之前《复仇者联盟》的伪 3D 效果强太多了，影片保留了经典设计，不少复古元素十分讨喜，其中笑料不少，动作戏份肯定不如《惩罚者》等影片来得劲爆，不过剧情总体来说算是比较有看点，在这里诚意推荐。制片方太狡诈，电影放映前的新《蜘蛛侠》第一人称视角预告片又把我给看燃了。

※最近把业余时间都砸到《马克斯·佩恩 3》上了，尽管制作人丧心病狂，设置了一命不死通关的变态成就，但即便这样也依然无法磨灭我那颗敢于挑战的心，来吧，让该盘来得再猛烈一些吧！

※最近某台正在玩命连播《圣斗士星矢》，记得小时候看的时候真是目不转睛，生怕错过一帧镜头，如今再看这个 TV 动画版简直是拖沓到死。所以，千万别什么都拿现在和以前比较，再次怀念十几年前那个天真的我……

※今年季后赛由于伤病的原因，原先看好的快船和公牛都说再见了，其实 76 人也很强，伊格达拉就是个小号的 LBJ，可惜，可惜。如无意外，雷火大战应该是今年最后的走势，期待总决赛。

本期个人签名

300 之后是 E3，精彩不断。

伽蓝



《马克斯·佩恩 3》太好玩了，每天下班回家都战得不亦乐乎，而比较纳闷的是这个游戏对奖杯迷 / 成就饭来说是个大坑，耗费时间不说，单就限时一命通关模式 A NewYork Minute Hardcore 就足够让人绝望，目前纱迦已扬言只要单位谁拿下白金 / 全成就，就请谁下馆子，时限是……2012 年内。

暴雪用了 12 年交出《暗黑破坏神 3》这样一份答卷，但说实在的游戏真的难以让人满意。抛开恶心的用户服务不说，单就游戏内容看，游戏系统设计相比 2 代简单得不是一点半点，过去各种需要权衡取舍的强化系统就简单以宝石系统了事，以符文取代点数分配的设定虽然创新但趋同性太强，角色间的差异很大程度上变成了单纯的堆装备拼属性，而极品装备平民化的趋势也十分明显，号称极难的炼狱难度也在几天内被玩家攻陷，再加上传出的卡装备 BUG，实在让人唏嘘不已。

本期个人签名

吾所愿，无所畏——《马克斯佩恩 3》白金之路

稀饭



【三】最近在读中文版的"《质量效应》系列"官方小说，第一本《天启》已经阅读完毕，故事的信息量没有我想象中大，不过对于当时还是在联盟精英的特殊人萨伦的性格刻画倒是细致入微，这个角色很残忍，还带着点露骨的虚伪，但却有种非同一般的魅力。相比起来，安德森的表现太过传统，缺乏亮点。

【百】5 月中旬去了一回香港，之前都是和家人前往，这次则有一位关系亲密的女士陪同，一边感叹物价在汇率影响下显得有多超值，一边却又觉得车费实在是贵，所以说来特区当个过客还是不错的，但千万不要生起落地生根的念头，一天过百的交通费绝对会让人觉得伤不起。

【期】转眼时间就到了六月，我订的 Tony 版巡音模型和《怪物猎人》艾露猫对杯也快要到货了，为什么我一边期待，一边却觉得钱包在隐隐作痛呢……

【庆】最后，要谢谢各位读者对于 UCG 和稀饭我的支持，来编辑部还不到一年，肯定还有很多地方有着不足之处，希望能够在读者们的督促下继续提高，以后，还要请多多指教哦！

NOW PLAYING

《龙之信条》、《马克斯·佩恩 3》网战、《质量效应 渗透者》

宇宙人



不知不觉《UCG》就到 300 期了，虽然我作为编辑加入这个大家庭的时间不长，但是作为老读者看着这本杂志也将近 10 个年头了，期间给我带来的感动实在太多太多。300 期对杂志来说是一个里程碑，对我这个新手编辑来说也是一个新的起点。嗯，所以今后我要继续加油才行！

E3 展将近，Wii U 的新情报令我非常在意，虽然不一定能知道具体发售日，但如果主机要年内发售的话，说不定 E3 上还会公布几部新游戏的，光想想就令人兴奋不已。

6 月份终于要到了，偏偏《链锯甜心》和《Root Double》赶到同一天发售，然后月底又有《阿帝娅工作室》和《机器人学笔记》撞到同一天，我说你们别这样，就算买得过来也玩不过来啊。另外希望 5 月病也能按时下班回老家吧……

本期个人签名

300 期，新的开始。

读编交流 小编寄语

读者的300期寄语 深圳 7410：我是 04 还是 05 年开始买 UCG 的，不知不觉现在就过了七八年了，然后不知不觉就发现已经 300 期了，祝愿 UCG 越做越好，奖品越送越多，内容越来越丰富！

西乡 访问：73139.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS

他们曾经来过，但却从未离开



摄影：张泉东

创刊三百期纪念专题

嘟咧呃

从08年到现在，整整四年，也就是我离开编辑部的时间。

当时迫于父母大人的压力，我原本想在UCG扎根做下去的想法最终落空，后来只能回家乡工作，成了当地市级电视台的一名记者，从此离游戏行业越行越远。

人生如游戏，就算是你最喜欢玩的游戏，其中也必然有着一些令人不舒服甚至反感的段落，而又不得不走完，否则就无法通关。但其间，我们是可以做一些有趣支线的，这样人生就显得没那么乏味。所以我断断续续地在为UCG写稿，最近小半年以微博ID“嘟咧呃”做人物访谈，也就是《人生赢家》《中国力量》和《游戏姬》里的内容。我借此有幸认识了不少朋友，从他们对人生、事业和游戏的理解中，也看到了真正应该把握住的东西。

游戏是一种载体，承载着的是对现实世界的镜面思考；这种思考会作用于玩家的灵魂，持久有效；而当中积极乐观的部分，就是我们游戏人应该把握坚守的东西。它们难以用几句话概括，不少还只可意会不可言传。每当顿悟时，我们就迫不及待地想把它们分享出去。这，就是游戏的真正意义，也是我一直想为UCG写稿的动力和原因。

今天UCG出到第300期了，我想对大家说：不管在不在编辑部，我永远都是UCG的人。

雷电



我盯着屏幕，努力回忆自己是第几期开始写寄语，却怎么也想不起来，可以肯定的是三年前的一个春天，是大家一起奋战《生化危机5》的日子。玩游戏二十年，很多事情都忘记了，很多回忆都走样了，但在编辑部没日没夜玩游戏的日子依旧清晰，想想就觉得酣畅淋漓。氛围只是催化剂，自己的心情才是难得。不管我现在以什么为生，我想，那些不用计算着时间玩游戏的日子留给自己的最大恩赐，就是能让我保持住一颗喜欢玩游戏的心，因为我只要我拿起手柄就能体会到那份快乐，找到那份心情。这是一个深深烙印，是我的属性。希望你也能，喜欢游戏，一直到老。

炎骑士



★回归了“自由身”之后，本以为会有充足的时间来品味自己最喜欢的游戏，然而美好的愿望往往就像易碎的泡沫……现在看来，以编辑的身分，带有自我压迫性和强制性地在有限时间内面对一款陌生的游戏，这种将工作与游戏搅在一起的独特体验更加难能可贵。

★本人有如下打算：锁定一款近未来将要发售的游戏，密切关注并第一时间入手，然后独自一人完成攻略和细节研究，自己排版、校对，最后找个印刷厂印上一份，装裱后挂在家里最显眼的位置，每天早晚上香叩拜一次（当游戏编辑留下后遗症了）。

☆最后吐槽一下，好歹都300期了，怎么我这边杂志买起来依旧那么费劲呢！

晴天



★能和各位读者大人共同见证UCG300期的辉煌真是感到无比荣幸。从一个单纯的游戏玩家开始，再经历了忠实读者到杂志编辑的蜕变，惟一不变的永远是那份对游戏的热爱和坚持，就像大家依然支持UCG一样，成为了生命中不可或缺的一部分。

☆托日本表姐的福，终于给自己的3DS换了一身行头，顺便开始攻克《火焰之纹章 觉醒》。游戏不但在很多细节上对新手照顾有加，各种高难度也满足了众死忠的挑战追求，最变态的军师军团横扫最高难度应该很快就能达成了（笑）。接下来还有《勇者斗恶龙怪兽篇》、《口袋妖怪 黑·白2》和《世界树迷宫Ⅳ》，暑假的掌机生活那叫一个充实啊，最大的怨念还是时间不够用！（众编：你哪来的暑假，醒醒吧 = =b）

★最后更新一下自己的ID，欢迎大家加为好友互帮互助。3DS FC：2105-9656-6953；PSN：sunny1982

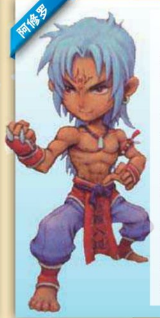


▲自己平时在宿舍的打机环境，虽然简陋，却能带给自己无穷的快乐。



▲桌上那长长的一排杂志都见证着自己陪伴读者们度过的打机岁月。

阿修罗



一个热爱游戏的大叔写给后来者的几句话：

【学习】学习很重要，不一定是书本上的东西，生活中还有很多其他东西可以学。不管什么时候都千万别停止学习！

【工作】UCG的口号是努力工作拼命玩。要想玩游戏的时候更舒服，千万要努力工作、赚更多钱！

【游戏】游戏很多，挑适合自己的来玩。不要把时间和金钱浪费在那些别人吹捧、自己却没有感觉的作品上！

【生活】游戏是一种娱乐方式，不要让它耽误了你的生活。要知道，你还有家人、爱人和朋友！

【健康】是时候去健身房或者户外了！好的身体能够让你更有精力去对付即将发售的超大作，你肯定也不会想在玩了一半的时候累得睡着的！

读者的300期寄语

广州 传说物语：从100期到300期，从GBA到3DS，当年还是学生的我现在已经成了社会工作者了，那时正是UCG带我进入TV GAME这个大家庭。从书柜里随手翻出一本UCG都能找回那时的感动青春，一路见证着一台又一台主机的花开花落。衷心祝贺UCG的300期大寿，祝愿UCG越办越好！Thanks UCG！

脆薯条



记得当初自己是从 228 期开始成为 UCG 大家庭的一员，只恨相见太晚啊，转眼间 UCG 已经迎来了第 300 期。从接触家用机开始时，一直都很向往这份编辑工作，认识了许多志同道合、一起通宵达旦的好朋友足矣。编辑的工作虽然是挺辛苦的，但回想起来心中的确有过无比的充实感。前 300 期的 UCG 陪伴着我们这群人走过了风风雨雨十多年的欢乐时光，接下来的 UCG 依然会这样陪伴着其他玩家，因为我们都有一颗热爱游戏的心。谨此 300 期之际，希望编辑部的新小编们把雷电的那句“揍死你”传承下去，少通宵，以轻松愉快的心情写好攻略。

火云

回想起来，UCG 100 期的时候我是作为一名忠实读者坐在马桶上捧着杂志畅快淋漓地度过的；200 期在编辑部加班到凌晨，拖着疲惫的身躯摸黑到楼下 711 来一份肉丸加思乐冰的日子仿佛就在眼前，虽然疲惫但真心快乐；如今 UCG 已经迎来了第 300 期，再翻看杂志的时候有种感觉：从未离开。自从报刊亭看到你的那一刻，到熬夜奋战的那些日子，再到现在做着与游戏毫不相关的工作，对游戏的那份情怀从未改变。你们所熟悉的小编们虽然都在努力地生活，流汗流泪，但依然改变不了对游戏的那份情怀，依然会在微博 Q 群里唇枪舌战插科打诨，依然会为了喜欢的游戏奋战到凌晨，依然记得每个月 UCG 出刊的日期，依然感谢读者们的支持，有了你们才有我们。



十六夜



・五一借时隔两年的“天下聚会”见到了久违的九兵卫和洛克，也再次感受到了玩家间交流的乐趣——虽然放眼望去众宅货们低头联机的联机，擦肩的擦肩——期待聚会的正式复活，作为孤独的 TV 游戏玩家，我们需要这片天地。

・在无尽的加班中越来越感到，掌机真乃神器……

・最近一喜一愁，喜的是白夜老爷大婚，愁的是东哥要弃北京众而去了……

・被八 X 樱叮嘱要写喜庆的，那就不说 D3 各种安装失败以及手里的 PSV 方块键快坏了这些煞风景的话了……

猫太

◎前阵子采购了好多 3D 蓝光还没看完，能静下来两小时做自己的事对目前的自己来说真的有点奢侈。

◎ PSV 上的《抵抗 燃烧天空》素质比想像中高很多，无论是作为一款 FPS 还是一款 PSV 上的原创作品来说，都是值得一玩的！

◎年纪大了各种大小毛病，趁年轻还是多注意保养身体，尤其是肥胖问题！ x_x





奈落





我自幼喜爱电子游戏，从雅达利到 PSV 都是心里的宝。从总期第三期开始看 UCG，到现在依然看得欢。我相信此时此刻类似经历的人不少，我想说——无论性别、年龄、职业，我们虽可能素未谋面，但已然是老朋友了。

朋友这二字不同人的理解自然不相同。跟大家分享一下我的看法：用真心共享过一段经历、一个世界的人最可能成为真朋友。学校里有同学，走出校门我们会遇到很多同事同伴，这其中有些人我们与之合作共事、开怀畅饮乃至称兄道弟，其实心里知道不是一路人。有时是情非得已，有时是利害所致，这不是虚伪而是世事。这些人相逢过后，转身就不愿在回头了。而共享过一段经历、一个世界的人，言语之间就能了解彼此，忽然间变成孩子，聊个痛快。

电视游戏在我们的国家的确是个小圈子，其他旁人——甚至压倒性数量的网游玩家根本不懂我们这个世界的乐趣。惟其如此，在已绝望的茫茫人海如果突然遇到一个同样玩电视游戏的玩家，那种兴奋感你懂的。没有利益关系没有身分考虑，就愿意与其聊个痛快，我觉得这是世间最珍贵的事之一。这样说来，此刻的我们虽身在天涯海角，却都是彼此难得的朋友。

现在有个词叫“基友”，虽然发自调侃恶搞，但是我觉得这个词能表达：就是喜欢电子游戏，就是因为爱；用最纯净的心面对彼此，就是因为懂得乐趣；暂时跨过人与人交往的鸿沟，一瞬间成为伙伴——的一群玩着笑着的小孩子。

沙罗



当杂志还不到 200 期时，我离开编辑部去了日本；而到纱迦写第 300 期“小编寄语”的委托时，正好是我从日本辞职回国的当天，这还真是巧。恭喜 UCG 顺利达成 300 期！

至今非常怀念在编辑部的日子，大家有说有笑有打有闹。虽然有好有坏，但大家都为共同的目标而奋斗着。一转眼都 6 年多了。就算是小学生，也都毕业了。这 6 年多时间，我经历了 1 年日语学校、2 年硕士课程和 3 年多的日本工作，生活压力虽然很大，但空闲下来依然关注着 UCG 的成长，与同事保持联系。对曾参与国内发行量最大的家用游戏杂志的制作，我真是无比自豪。虽然现在回国了，但我想我还会继续关注杂志的发展，有机会的话，和以前的同事们，以及各位玩家们一起联机 PLAY！



■这张是去年8月爬到富士山顶时拍下的照片。爬山有如生活，艰辛无比。但坚持下去到了顶端，你就能看到不曾目睹的海阔天空！祝各位和杂志一起，为自己的梦想努力奋斗！

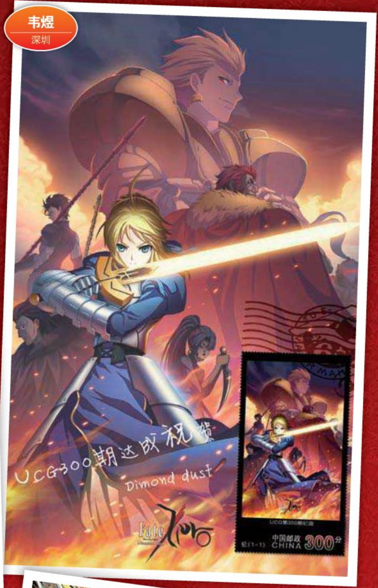
读者的300期寄语 **北京 阿斯特纳冈**：从 2002 年到 2012 年，UCG 陪我走过了十个年头。很快就到 300 期了，我也很快就要告别学生时代走上工作岗位了。希望 UCG 在今后的发展中，越来越好，坐好中国电视游戏的第一把交椅！

blog.163.com

创刊300期 画师贺图



陈翔 南京



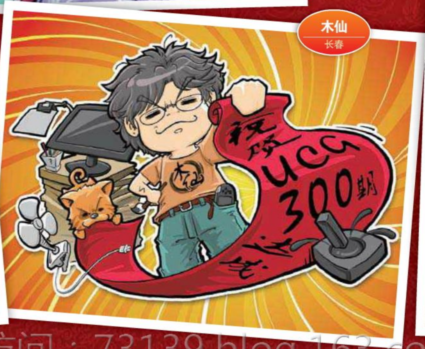
韦煜 深圳



八望龙崎 杭州



恶魔猫那娜 吉林



木仙 长春

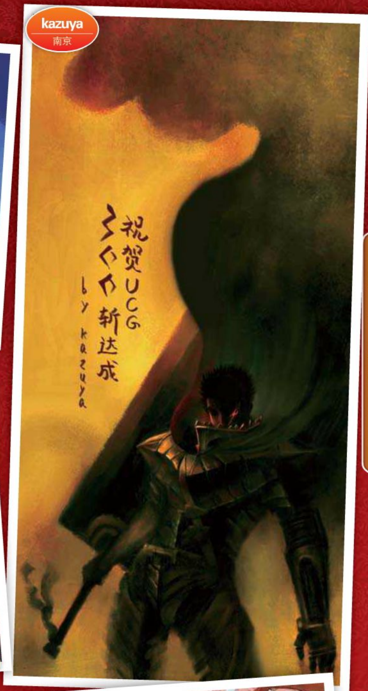


K.LL 上海

更多，访问：73139.blog.163.com



张宇航
深圳



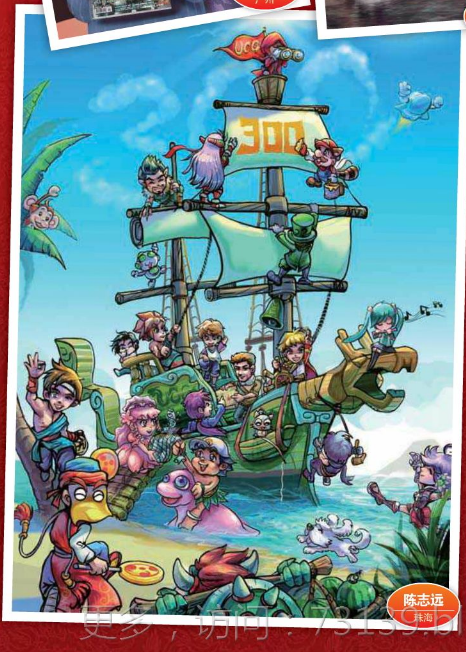
kazuya
南京



东方朔
广州



琛·美弟奇
昆明



陈志远
珠海



小葵
上海

更多，请访问：73139.blog.163.com

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.05.29-2012.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

感谢所有读者，这才有了 UCG 创刊 300 期的特刊，“发售表”作为杂志的传统栏目之一，今后也会继续为所有朋友服务，提供最全最详实的游戏发售信息！闲话不多说，下期就是我们的 E3 特刊，到时必将有更多的新作、大作和大家见面，小编将在发售表中第一时间更新相关信息，敬请关注！

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28 日	零 真红之蝶	零 ~ 真紅の蝶 ~	Nintendo	动作冒险	日版
2012 年 8 月					
2 日	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 7 月	跳舞吧 2	音乐			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
29 日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCE	主视角射击	美版
2012 年 6 月					
1 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
5 日	马达加斯加 3	Madagascar 3: The Video Game	D3 Publisher	动作冒险	美版
7 日	机动战士高达 SEED BATTLE DESTINY	机动战士ガンダム SEED BATTLE DESTINY	NBGI	动作	日版
7 日	和 Hello Kitty 一起 方块冲击 V	ハロ－キテイといつしょ ブロッククラッシュ V	Dorart	动作	日版
14 日	女神异闻录 Persona 4 黄金版	ペルソナ 4 ザ・ゴ－ルデン	Atlus	角色扮演	日版
14 日	超级猴子球 大玩特玩	ス－パ－モンキ－ボ－ル 特盛あそビ～タ！	SEGA	动作	日版
26 日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	动作	美版
28 日	潜龙谍影 高清版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	动作	日版
2012 年 7 月					
19 日	实况力量职业棒球 2012	实况パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
26 日	萌萌大作战 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいば－ん ++（ぷらすぷらす）	System Alpha	策略	日版
2012 年 8 月					
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク － Project DIVA － f	SEGA	音乐	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年 8 月	英雄传说 零之轨迹 进化版	角色扮演
2012 年秋	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演
2012 年内	伊苏 塞尔塞塔的树海	角色扮演	2012 年内	女神异闻录 Persona 4 黄金版（中文版）	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
5 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14 日	链锯甜心	ロリポップチェ－ンソ－	角川 Games	动作	日版
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	重铁骑	重铁骑	Capcom	动作	日版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
2012 年 8 月					
2 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
21 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
2012 年 11 月					
1 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	日版
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 9 月	死或生 5	格斗	2012 年秋	FIFA 13	体育
2012 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
31 日	GUILD01	GUILD01	Level-5	角色扮演	日版
31 日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境	ドラゴンクエストモンスタ－ズ テリ－のワンダ－ランド 3D	Square Enix	角色扮演	
2012 年 6 月					
14 日	GON	ゴン バクバクバクバクアドベンチャ－	NBGI	动作	日版
21 日	和 Hell Kitty 一起世界旅行去不同的国家吧	ハロ－キテイとせかいりょこう！いろんなくにへおでかけしましょ	Compile Heart	益智	日版
28 日	侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞	探偵 神宫寺三郎 复讐の轮舞	Arc System Works	文字冒险	日版
28 日	卡片召唤师	CULDCEPT	Nintendo	桌面棋牌	日版
2012 年 7 月					
5 日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	角色扮演	日版
5 日	逃跑中 从史上最强猎人手中逃脱	逃走中 史上最强のハンタ－たちからにげきれ！	NBGI	动作	日版
5 日	纸箱战机 爆 强化版	ダンボ－ル战机 爆ブ－スト	Level-5	角色扮演	日版
12 日	太鼓之达人 小龙与不可思议的宝藏	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ－ブ	NBGI	音乐	日版
12 日	时间旅人	タイムトラベラ－ズ	Level-5	文字冒险	日版
19 日	魔法工厂 4	ル－ンファクトリ－4	MMV AQL	动作角色扮演	日版
26 日	洞窟物语 3D	洞窟物语 3D	日本一	动作冒险	日版
2012 年 8 月					
30 日	恶魔召唤师 灵魂骇客	デビルサマナ－ソウルハッカ－ズ	Atlus	角色扮演	日版
30 日	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	闪乱カグラ Brust －红莲の少女达－	MMV AQL	动作	日版
2012 年 9 月					
13 日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	AKB48+Me	模拟育成	2012 年秋	跃出 动物之森	模拟育成
2012 年 8 月	新超级马里奥兄弟 2	平台动作	2012 年内	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险
2012 年内	失落的英雄	角色扮演			

读者的300期寄语

hhaniphix：不知不觉已经收集了 12 年的 UCG 了，自己也从自由小青年沉淀成了孩子爸爸。从 2001 年 8 月 B 开始与 UCG 结缘，坚持到了今天，已经成为习惯。各类书刊总高度已经超过今年的女儿身高。真诚地祝福 UCG 走得更远！也祝各位编辑身体健康、幸福快乐！

更多 访问 73139.blog.163.com

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
5 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
7 日	东京丛林	TOKYO JUNGLE	SCE	动作	日版
14 日	链锯甜心	ロリポップチェ－ンソ－	角川 Games	动作	日版
14 日	巫术之王	LORD OF SORCERY	SCE	动作冒险	日版
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
21 日	轻音 放学后演唱会 高清版	けいおん！ 放課後ライブ！！ HD Ver.	SEGA	音乐	日版
26 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
28 日	薄樱鬼 黎明录 依恋草	薄樱鬼 黎明录 名残り草	Idea Factory	文字冒险	日版
28 日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
28 日	.hack// 世界的另一端 混合包	ドットハック セカイの向こうに＋ Versus Hybrid Pack	NBGI	动作	日版
28 日	阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士	ア－シャのアトリエ ～黄昏の大地の炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
2012 年 7 月					
5 日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
19 日	实况力量职业棒球 2012	实况パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
19 日	二之国 白色圣灰的女王 完全版	二ノ国 白き圣灰の女王 オ－ルインワン・エディション	Level–5	角色扮演	日版
26 日	真・三国无双 联合突袭 2 高清版	真・三国无双 MULTI RAID 2 HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	超时空要塞 可曾记得爱 混合包	超时空要塞マクロス ～爱・おぼえていますか～ Hybrid Pack	NBGI	动作射击	日版
26 日	AQUAPAZZA	AQUAPAZZA	Aquaplus	格斗	日版
2012 年 8 月					
2 日	女神异闻录 4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
14 日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
21 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
23 日	轮回的拉格朗日 鸭川的日子 混合包	轮回のラグランジェ —鸭川デイズ— GAME&OVA Hybrid Disc	NBGI	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
30 日	战国 BASARA 高清合集	战国 BASARA HD コレクション	Capcom	动作	日版
2012 年 9 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	亡灵地带 高清合集	ゾ－ン オブ エンダ－ズ HD エディション	Konami	动作	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
2012 年 11 月					
1 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	日版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 8 月	阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士	角色扮演	2012 年 9 月	死或生 5	格斗
2012 年秋	FIFA 13	体育	2012 年 12 月	如龙 5 圆梦之人	动作
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演
2012 年内	时间与永远	角色扮演	2012 年内	传颂之物 2	策略角色扮演
2012 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 5 月					
31 日	神之谜题 羁绊之谜	ファイ・ブレイン ～绊のパズル	Arc System Works	解谜	日版
31 日	娇蛮之吻 3 学期 携带版	つよきす 3 学期 Portable	Revolution	文字冒险	日版
31 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
2012 年 6 月					
21 日	秋叶原之旅 PLUS	AKIBA'S TRIP PLUS	Acquire	动作冒险	日版
21 日	喧哗番长 Bros. 东京决战	喧哗番长 Bros. ト－キョ－バトルロイヤル	Spike	动作冒险	日版
28 日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチ－ズ —白银の翼—	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	新天魔界 6	ジェネレ－ション オブ カオス 6	Idea Factory	策略角色扮演	日版
2012 年 7 月					
5 日	美食的俘虏 美食生存战 2	トリコ グルメサバイバル！ 2	NBGI	动作	日版
12 日	时间旅人	タイムトラベラ－ズ	Level–5	文字冒险	日版
19 日	实况力量职业棒球 2012	实况パワフルプロ野球 2012	Konami	体育	日版
19 日	阿加雷斯特战记 Mariage	アガレスト战记 Mariage	Compile Heart	角色扮演	日版
19 日	无双大蛇 2 特别版	无双 OROCHI2 Special	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	新・剑、魔法与学园 刻之学园	新・剑と魔法と学园モノ。刻の学园	Acquire	角色扮演	日版
19 日	数码宝贝世界 数字化	デジモンワ－ルド リ：デジタイズ	NBGI	角色扮演	日版
26 日	那由多的轨迹	那由多の轨迹	日本 Falcom	动作角色扮演	日版
26 日	DUNAMIS15	DUNAMIS15	5pb.	文字冒险	日版
26 日	超级弹丸论破 2 再见绝望学园	ス－パ－ダンガンロンパ 2 さよなら绝望学园	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2012 年 8 月					
9 日	黑子篮球 奇迹的比赛	黒子のバスケ キセキの试合	NBGI	策略	日版
9 日	机动战士高达 AGE	机动战士ガンダム AGE コズミックドライブ	NBGI	角色扮演	日版
23 日	化物语 携带版	化物语 ポ－タブル	NBGI	动作	日版
23 日	侦探歌剧 2	探偵オペラ ミルキイホ－ムズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
30 日	未闻花名	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない。	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 9 月					
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演	2012 年内	死神在背后	角色扮演
2012 年内	纸箱战机 W	角色扮演			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 6 月					
19 日	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄	Lego Batman 2: DC Super Heroes	WBIE	动作	美版
23 日	口袋妖怪 黑・白 2	ポケットモンスタ－ ブラック / ホワイト 2	Pokemon	角色扮演	日版
26 日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版
2012 年 8 月					
2 日	全假面骑士 骑士世代 2	オ－ル假面ライダ－ ライダ－ジェネレ－ション 2	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	神秘房间	文字冒险			

05.31 勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境

攻略预定

3DS 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



GB 版《勇者斗恶龙 怪兽篇》是感动无数老玩家的一款经典之作，游戏时隔 14 年以完全重制的形态再度回归掌机平台。伴随着熟悉的旋律，特瑞将再次回到大树国展开冒险，游戏中从场景到人物再到怪兽，几乎所有的元素均重新制作并 3D 化，本作中登场的怪兽将史无前例地达到 600 种以上。作为本作最大的乐趣之一，游戏支持多种通信对战方式，玩家可以通过 3DS 无线通信机能和身边的伙伴展开直接对战，也能通过 Wi-Fi 连接网络参加官方举办的配信比赛或者与世界各地的玩家对战，耐玩度极高。

06.14 女神异闻录 Persona 4 黄金版

PSV 角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 CERO C 推荐度 A



《女神异闻录 4》诞生于 PS2 末期，当时该作以超高的素质赢得了玩家的一致赞许，重制的呼声也很高。PSP 上重制的《女神异闻录 3》取得的巨大成功也让 Atlus 有信心对本作进行移植，于是就有了这部《女神异闻录 Persona 4 黄金版》。当然本作可不只是简单的移植，还增加了新的系统和新的剧情来保证老玩家也能获得足够的乐趣。本作是 PSV 平台六月最值得游玩的游戏之一，每一个喜欢角色扮演游戏的 PSV 玩家都不应该错过这款作品。

06.14 链锯甜心

攻略预定

多机种 动作 ■角川 Games ■对应机种为 PS3、X360 CERO Z 推荐度 A



丧尸游戏可以说是近年来最常见用得最多最烂的题材之一，但是像本作那样将这种腐朽的东西以个性张扬的方式来表现的作品非常罕见。本作中的丧尸不再是行尸走肉，而是变成了个性狂野，令人印象深刻的角色。玩家饰演的主人公朱丽叶生日那天回到学校，发现那里已经被丧尸所占据，身为丧尸猎人的她要利用链锯以及施展各种华丽的体操绝技讨伐这些丧尸。游戏中为女主角准备了大量性感的服装，其中还有多部热门动画主要角色的 Cosplay 服，性感同时随处可见的搞怪风格令人眼前一亮。

更多，访问：73139.blog.163.com

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请原谅。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。



保定天下聚会

不管你是 GG 还是 MM，不管你是小学生、初中生、高中生还是大学生甚至是上班族或已经有孩子了的父母亲，都可以来参加我们的联机聚会，只要你喜欢掌机游戏，我们就热烈欢迎你，也许你是外地人但是在保定读书或是工作，那也没关系我们同样欢迎你，同时也欢迎各位 GBA 玩家和无机族来参加我们的聚会。

保定天下聚会的口号：独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情。友谊第一，竞技第二。让我们在竞技的激情中，结交更多的朋友。

凡是参加聚会的玩家均有礼品赠送。

（保定天下聚会八月期待您的参与）

聚会时间	2012年7月8日9:30-17:30
聚会地点	乐凯大街秀兰饭店A座901室
面向人群	身在保定的众玩家
预计聚会规模	30人左右
消费方式	AA制
联机用游戏	NDS：应援团2、马车。PSP：怪物猎人3、高达对高达。3DS：怪物略人3G，马里奥赛车。（请大家务必自行拷贝好游戏）
活动QQ群	45783730（保定天下聚会联盟）
活动报名QQ	435127519（请注明天下聚会报名）
活动联系电话	13833224874(请短信联系)
参加条件	请自备足活动经费＋掌机＋一颗爱游戏的心。
活动内容	联机竞赛、游戏心得交流、合影留念。
注意事项	1. 活动 10 :30 集合，请提前到聚会地点。 2. 听从组织者的安排，遵守纪律，注意安全。 3. 请保管好个人财物安全，如有丢失，后果自负。

2012夏日祭韶关"天下聚会"

经过几次漫展上办天下聚会活动，我们的玩家群体越来越壮大，大家交流的方式不单单在天下聚会上，平时我们还有群内的线下聚会或者小型的活动等等。现在玩家群体不仅仅是起初的 PSP NDS 玩家，目前发展到家用机玩家专业街机玩家等等。我们想把天下聚会变成本地各位玩家们欢乐的节日。



聚会地点	韶关市西河青少年宫
聚会时间	2012年7月29日9:00-17:00
活动赞助商	乐漫地游戏体验中心（韶关店）
特别鸣谢	国王电玩
试玩游戏	X360体感游戏 《水果忍者》 街机版《蔚蓝光辉》 街机版《音乐弹珠》UFO机两台。
聚会内容	早上活动以试玩为主，现场划出一块区域供掌机玩家联机试玩，现场提供免费的WIFI 欢迎各位 3DS PSVITA 各种擦肩定位。当然我们也会现场引导玩家们进行游戏联机等等，比如 3DS 怪物猎人 3G、3DS 马里奥赛车等等，而下午现场招募选手进行街机版《蔚蓝光辉》街机版《音乐弹珠》小型比赛。 水果忍者的试玩是街机模式，我们将设立分数线，玩家的分数达到或超越分数线将有特定的礼品。分数线越高当然礼品的等级也越高。各位玩家要好好加油啊。
项目负责人	M叔 （QQ：492240881）
联系电话	15992980846（尽量短信）
活动Q群	80950649
官方论坛	accg.5d6d.com
新浪微博	ACCG 组委会
最终解释权归ACCG组委会所有。	

石家庄第二届暑期"天下聚会"

次世代游戏交流会及产品体验会

聚会时间	2012年7月22日 星期日（阴历大暑）
聚会地点	"孙莲龙东"游戏吧（河北石家庄水源街铁路32宿舍24栋3单元602）
聚会时间	早8：30至晚20：00
比赛项目	PS3 版《街霸对铁拳》《火影忍者 世代》X360 版《实况足球 2012》PS2 版《97格斗之王》以及各平台游戏试玩，掌机对战等活动。
手机报名	13633119621
QQ报名	907059054
QQ报名群	124562378
聚会费用	每人15元
联系人	陈老莲
本活动奖品由"莲动漫"金龙游戏（海龙店）赞助以及UCG提供的杂志	

北京天下聚会



散场后留下的同学的合影，下次再见！

2012 年 5 月 19 日，第二次高校掌机交流会在北京航空航天大学沙河校区如期举办。虽然沙河校区地点偏远，但还是抵挡不了众玩家的热情，通过在我们安排在地铁站和校门口的负责接站的同学的接待，早上 9 点开始就陆续有同学到场了，活动一直持续到下午 6 点。现场提供了 PS3 的试玩，几乎全程都在被高达众战 EXVS。北京逆时针专业电玩为我们提供了超丰盛的奖品，包括 1 款 MG 高达模型，1 款 PSV 游戏，2 款 3DS 游戏的头等大奖，以及 3DS 右摇杆，移动充电器，PSP 记忆棒，手柄，各种收纳包和套装等等各种丰富的周边。

上午是自由活动时间，大家相互熟悉自由联机。中午在食堂用餐后，1:30 就正式开始比赛了，比赛项目一开始瞬间就聚拢了很高的人气。首先是 PSP 的《怪物猎人 P3》和 3DS 的《新光之神话》的比赛，然后进行 PSP 的《高达对高达 NP》和 3DS 的《怪物猎人 3G》的比赛。比赛的高水准吸引了很多同学，大家为各位猎人的绝妙技巧惊叹，也被 gvg 选手的超高水平折服。

各路触手乱舞的比赛结束后，本次活动也接近了尾声。颁奖仪式后，大家抱着拿到的奖品进行了合影，本次高校掌机交流会也画上了一个圆满的句号。明年的五月，第三次高校掌机交流会将在北航的学院路校区举办，下次有了完美的地理位置，相信前来聚会的玩家会更多吧！我们来年再会！





▲高达对高达NP比赛。

◀由北京逆时针专业电玩提供的丰盛奖品，左边桌子上还有哦！

无锡暑期"天下聚会"

独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情。友谊第一，竞技第二。让我们在竞技的激情中，结交更多的朋友。（凡是参加聚会的玩家均有礼品赠送。）

聚会地区	江苏无锡
聚会名称	无锡电玩联盟暑期聚会
聚会时间	2012年7月21日下午1点到6点（6点后部分玩家聚餐、KTV欢唱）
聚会地点	无锡南禅寺 南瓜酱桌游店 2 楼(在南禅寺德克士正门口右转往里走 20 米左右)
邮箱报名	admin@cntgbbs.com
报名手机	13665173739
报名QQ群	49481305
报名联系人	谢越
预计规模	40-50 人
收费详情	每个人收费 20 元，雪碧可乐畅饮(晚上聚餐和唱歌活动 AA 制)
聚会口号	一起享受游戏带来的视觉盛宴。
聚会内容	利用 UCG 天下聚会建立的品牌效应以及电玩口袋 -CN 电玩娱乐综合社区作为网络平台使各个玩家有一个交流机会，为玩家营造一个良好的交流平台。本次聚会本着为玩家服务的态度，希望能让各个玩家在交流中增进彼此的友谊。此外，本次聚会将有来自外地的神秘太鼓高手和山脊高手前来助阵。
具体内容	PSP 太鼓比赛、山脊赛车 vita 比赛、其他相关的游戏比赛。

读者的300期寄语 青海西宁 谢超：非常高兴UCG迎来了第300期，在这个值得纪念的时候，我非常高兴这个陪伴了我12个年头的老朋友，又创下了新的里程碑，怀着无比激动的心情，向贵刊表达衷心的祝贺。希望有更多的朋友喜欢这本杂志，我也会永远支持你们的。

更多，访问：73139.blog.163.com

北京一夜



◄还不到早上10点，现场已聚集不少前来参加聚会的群众，并开始三三两两聚在一起联机游戏，认识新朋友。

[文：洛克]

出行

人说百花地深处住着老情人
缝着绣花鞋面容安详的老人
依旧等着那出征的归人……

以上是《北京一夜》的歌词，大学住在集体宿舍之时，有一东北室友特别钟爱此歌，无论是在《WOW》里随团征战，还是在《COD》中上阵杀敌，这家伙有事没事就开着千千静听，轮到此歌时他就会随着调子吼上几句。在他的影响（其实是煎熬）之下洛克也对北京这个中国第二大的城市产生了感情，无奈工作繁忙，一直没有机会去见识一番，这次借着参加天下聚会的机会，也算是满足一次愿望。

2012年4月30日清晨，虽然前一天我和九兵卫还在为截稿而忙得头重脚轻，但前往帝都的飞机是早上9点半，为了不耽误行程我们只得忍着睡意提早出发。由于本人通常回家都是坐火车，飞机这种交通工具对本人来说还算是个新鲜事物，想不到在途中遇到强力气流，颠簸了足足十几分钟，让我心有余悸。

初到北京，印象最深的有两点，其一自然是天气。虽然我的祖籍在山东，但北京的气候还是让我这个在南方待惯的人非常不适应，最大的反差点便是干燥。在这里说上几句话便会感到口干舌燥；其二则是北京的人流量，编辑部所在城市也算是国内的一线城市，但人流量和北京相比还是相形见拙，当实际参与传说中人气爆棚的多人在线游戏“挤地铁”后更是深有感触。





►一个时时刻刻把恶搞作为己任的大叔，他趁着九老师不注意将目标锁定在九老师的“粘土人观光小分队”上的事我会乱说吗！



▲本次从编辑部带去的老书供参加聚会的读者观看，各位老读者有没有看到熟悉的封面呢？



►现在正好是午饭时间，让我来尝尝九老师的粘土小人是什么味道！





►一名北京的老玩家带来众多古董机，各位读者能否认出图中这个大家伙？

天下聚会现场

言归正传，本以为五一期间北京的玩家都有自己的事情要处理，加上聚会当天的温度不低，还以为到场人数不会太多，但玩家的热情着实让我大吃一惊。具事后统计，不仅之前在群里报名的玩家几乎都来参加活动，还有众多未报名的玩家在好友的推荐下前来聚会。

“请问你是编辑吗？”

这是在现场听到最多的招呼语，本次我和九兵卫前往聚会现场，除了协助举办天下聚会之外，最重要的还是和北京的各位读者交流经验。活动刚刚开始，就有不少热情的读者过来要求签名合影，其中还有一名据说从前几期开始就一直买到现在的铁杆读者，在和各位的交流之中，我们也了解到读者更需要哪些内容。下面让我们一起了看看聚会现场吧！

更多，访问：73139.blog.163.com



▲《水果忍者》的比赛欢乐不断，可惜大家都有点放不开，根据洛克的经验，这游戏一定要不顾形象地疯狂摆动才能切出高分啊！



◀有老读者认出这两位是谁吗～



▲《街头霸王Ⅳ》的比赛，两名参赛选手似乎早有预谋，从早上到达现场之后就一直在X360前苦练……

回程

此次北京之行受益颇多，其实我在小学时代就和父母去过一次北京，不过那时身体羸弱，并不适应长达3天3夜的长途颠簸，刚到北京就因高烧住进同仁堂医院，自然也对祖国的首都没有多少印象。趁着这次聚会不仅见识了传说中的天安门广场，更在和读者的交流中认识到自己的责任感。许多读者在聚会时提到希望今后能多举办此类聚会，也好让他们能结识到更多的朋友。其实我们也希望能和各位尽可能地多多交流，各位不妨多关注下杂志的预告。今后我们会努力做出更好、更全面的《游戏机实用技术》，还希望读者大人能继续支持我们！

进京记

五一黄金周的北京之行是出发前两周确定下来的，说来惭愧，这是自己第一次以编辑的身分参加天下聚会，也是第一次来到龙盘虎踞的京城北京。由于赶上截稿，来不及做太多准备，凌晨两点才开始收拾行李，躺下经快三点多。将闹钟拨到6点钟，那种感觉真的很无奈。

以往远行的经验告诉我轻装上阵才是王道，不过因为带上了我的DD娃娃Akira还有一些粘土，所以身上背着和手中提着的行李各有一件。飞机降落在首都机场时差不多是下午1点，热情的光之虹早就在机场等着与我和洛克接头，我们要去旅店把行李放下，然后趁着天黑前赶去海淀附近的天下聚会会场最后检查一下场地。

虽然这一整天的睡眠时间不足四个小时，但完成准备工作后我们还是打算在北京转一转。说到交通，北京的地铁果然名不虚传，所以我和洛克也尽可能地选择“11路公交”，步行穿过天安门和王府井，然后一众人在土著的带领下去烧烤。在偌大的北京城这样一折腾，等再次回到住处已经是凌晨两点钟，补充睡眠的计划又可耻地落空了，因为第二天7点钟就要带着一大堆主机和杂志去会场布置，迎候最早前来的读者，所以只能无奈地再次将闹钟调到6点钟。

本以为碰上五一休假，大家都会选择睡个懒觉，应该很少有人会赶早来参加聚会，结果才八点多，就已经有热情的读者赶到了聚会举办地，其中还有一些是从天津坐动车来的，让我们着实有点受宠若惊。十点刚过，能容纳100人的场地就已经完全人满为患了，大家的热情远远超出了预想。



■粘土人小分队是OtaQ的义务宣传员。

［文：九兵卫］

因为上午没有安排游戏环节，所以大家基本上都是三五结伴拿出3DS或者PSV联机，还有一些读者用会场内的PS3和X360体验一些新发售的游戏，虽然来自不同的地方，但大家却像久识的知己一样侃侃而谈无所不聊，无论男女老少。到了下午，气氛明显更加热闹，有些朋友甚至看到我们的官方微博才临时赶过来，互动的游戏比赛调动了大家的积极性，笑声也此起彼伏。

对于我和洛克来说，其实从早上一直到下午结束也都没闲着，除了拍照和拍照协调，大部分时间我们都在和不同的读者交流。准确地说应该是“被”围着交流，小编不是什么明星，也只是普普通通的玩家，所以大家能将我们当做自己的朋友就已经是对我们最大的肯定。我们想尽可能多地获得读者对于杂志的建议与批评，这是最重要的。说起来，中午的时候我还播放了《OtaQ》收录的Culture Japan给大家看，反响似乎还不错！（笑）

这次天下聚会最大的感触就是，其实读者一直就在我们的身边，而我们也希望自己能身处读者之间，有机会像这样和大家一起交流、一起游戏，这是小编们也是UCG最大的财富。天下玩友是一家，我们一定还会再见面！



■PSV里的动画可以打发飞机上的时间。



■这位同学切水果的本领了得。



■Akira和真理亚羞涩地站在会场的一角。

更多 访问：73139.blog163.com

读者的300期寄语 江毓桀：上联：游戏机油戏鸡游到激时游戏基 下联：三百期山百期三个百期善百器 横批：读编威武


寒月双镰搅起血雨腥风 勾魂利爪扫清昏迷黑雾
劈斩！砍杀！断首！血流成河！
你说我是恶魔？我轻蔑的一笑
因为我本来就是天启四骑士
死神！
黑暗血统Ⅱ
Darksiders Ⅱ
机种：PS3/X360
类型：动作
发型：THQ
发售日：2012年8月21日
更多 访问：73139.blog.163.com

新起点 新气象

NEW GAME

那些年，我们一起看过的UCG



同行十四载，感恩三百期

更多，访问：73139.blog.163.com